Guida VIDEO GIOCHI

13
LUGLIO/AGOSTO
L. 4.000

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

• ANTEPRIMA: CENTURION • PROJECTYLE • BUBBLE PLUS • POP UP •
• FORMULA 1: INDIANAPOLIS 500 • INSERT COIN • THE PUBLISHER •
• CONSULTING DETECTIVE • RETROSPETTIVA: ZAXXON •
• HITS: WINGS • BLOCK OUT • BRUCE LEE LIVES • SIDESHOW •
• CONSOLE: PC ENGINE SUPER GRAFX • MAPPA: ZELDA • TIGER HELI •

ALL' INTERNO
Console
Atari • Nec • Sega • Nintendo

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

8007 OUT RUN 3D

È un gioco della nuova generazione che vi dà l'emozione di un video gioco in tre dimensioni. Ci sono cinque traguardi differenti da raggiungere con diversi percorsi che vi aiuteranno a raggiungere il vostro obiettivo. Controllate il contachilometri e guidate con cautela ed attenzione! Dovete arrivare sani e salvi al traguardo per festeggiare la vostra vittoria. Ma attenzione! Dovete tenere le vostre quattro ruote inchiodate alla strada!

5118 WANTED

Era l'anno 1881. Nel selvaggio west vigeva la legge dei sei fucili. Gli sceriffi erano pochi e lontani miglia e miglia fra loro. Tocca a voi ritornare in tempo per sfidare i fuorilegge che stanno assediando la vostra città. Sparate per primi altrimenti i fuorilegge vi uccideranno!

7038 CHASE HQ

Velocità e temerarietà sono le azioni di questa incredibile cassetta. Voi siete una pattuglia stradale della CHASE HQ. Il vostro obbiettivo è di catturare i criminali della strada che spingono le loro vetture sportive ad altissime velocità facendo acrobazie a loro piacimento. Il solo modo di catturarli è quello di urtare le loro macchine lungo la strada.

SEGA

Master

The Sega Master System

OGNI NOVITÀ

GA®

System

27007 SLAP SHOT

La più semplice ma eccitante partita di hockey su ghiaccio. Potete guidare una squadra composta dai 6 giocatori più bravi selezionati fra 24 paesi. Ogni squadra ha le proprie caratteristiche. Voi potete giocare da soli, contro il computer o contro i vostri amici. Appena inizia il gioco l'allenatore vi spronerà per un migliore gioco. Coraggio la vostra determinazione vi farà vincere il campionato!

7036 DOUBLE HAWK

Anno 1990. Due combattenti di nome JOHN e JACK, assoldati dalle forze militari americane, devono sconfiggere dei terroristi internazionali. Pericoli ed azioni incredibili vi aspettano. 1990: un'era violenta per il mondo intero.

7502 GOLFMANIA

GOLFAMANIA
PUSH START BUTTON
© SEGA 1989

Golfmania è stato realizzato per soddisfare le esigenze degli appassionati di golf, insegnandovi tutte le tecniche e nozioni utili per poter giocare come dei veri professionisti. Una delle caratteristiche principali di questa cassetta è che il gioco può essere salvato nel punto in cui si lascia ed essere ripreso dal giocatore quando vuole senza aver perso nozioni apprese.

È UN GOAL!

GIOCHI PREZIOSI

SOMMARIO

Fax 6

Sensazioni straordinarie con Sensorama: raggiunto il limite della fantascienza grazie a questo esperimento NASA!

Mail Box 10

Si fa sempre più ricca la bancarella dei trucchi e dei segreti suggeriti dai nostri lettori.

News 14

Questo mese presentiamo una rassegna dei simulatori di F1, ecco alcuni titoli: Ferrari Formula 1, Grand Prix Circuit, Indianapolis 500 ecc.

News Console 20

Appena importato in Italia, il PC Engine della NEC, ha già un successore: il Turbo Grafx. Le due console sono compatibili.

Anteprima 24

Anteprima molto ricca. Con Centurion Defender of Rome, troviamo altri big come Projectyle, Alpha Waves, Bubble Plus ecc.

Hits 28

Amanti del kung-fu, è giunta la vostra ora: Bruce Lee Lives recensito nei minimi particolari. Lo accompagnano PC Globe, Block Out, Darius+...

Creation 38

Con The Publisher potrete fare del desktop publishing a costi contenuti, con Spack darete invece vita ai vostri disegni!

Hi-Score 42

Dai record che ci inviano i nostri lettori, risulta che Space Ace su Amiga 500 è tra i games più giocati!

Quick 44

Dieci pagine di recensioni superlative. Entrano in questa rubrica titoli come Blood Money, Buggy Boy, Moonwalker ecc.

Retrospettiva 58

Ancora oggi in voga, Zaxxon è stato uno dei pionieri del genere 3D. Gli fa compagnia il famoso river Raid.

ECTS 60

Sono molte le novità in arrivo dall'appuntamento annuale con il Computer Trade Show. I giochi su micro ne escono rafforzati.

Insert Coin 64

Sul mercato dei giochi da bar entrano due novità francesi per tentare di contrastare lo strapotere nippo-americano... auguri!

IASP 68

Classifica aggiornata dei concorrenti dello I.A.S.P. e parecchie curiosità all'orizzonte!

Nintendomania 70

La mappa di Zelda è al suo secondo numero, la accompagnano le recensioni dei game Nintendo più diffusi.

AVVISO

L'ufficio abbonamenti rimarrà chiuso dal giorno 6/8/90 al giorno 27/8/90. Il servizio riprenderà regolarmente dal giorno 28/8/90.

Hit Games 76

La classifica dei giochi console è in continuo subbuglio. Importanti entry insidiano il trono dei games più affermati!

Team Sega 78

Wanted e RC Grand Prix, sono i gioielli della Sega dedicati alle proprie console. In arrivo grosse novità...

Atari 82

Anche il VCS della Atari ha finalmente il suo gioco del calcio: in clima di Mondiali, non poteva essere altrimenti.

Da NEC 84

Tiger Heli e Super Volley Ball i must recensiti per voi e, come sempre,... non sono i soli!

Home Video 88

La serie di videocassette che presentiamo questo mese, sono quasi interamente dedicate all'avaro per eccellenza: Paperon de' Paperoni.

Non solo video... 92

Vi siete mai calati nei panni di Sherlock Holmes? Beh, questa è l'occasione buona per dipanare gli oscuri misteri londinesi.

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi, Luca Dossena
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33
20123 Milano - Tel.:(02) 48196076 - 48196084 - Fax.:(02) 48196091

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
OFSA - Casarile (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 4000
Arretrato L. 8000

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS.

Associato al CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

F A X

UNA BELLA COPPIA...

La Spectravideo LTD, specializzata nella produzione di joystick ed accessori per computer, ma messo in vetrina una serie di joystick ergonomici e precisi. I gioielli di questa serie sono i modelli Quickjoy M5 e Quickjoy IR. Il primo, destinato agli IBM e compatibili, va collegato alla Game Card o alla I/O Card per mezzo della relativa porta joystick. Il modello IR è universale e prevede anche un ricevitore da collegare alla porta joystick del computer, evitando l'uso dello scomodo cavetto. Oltre al top design, questo secondo modello spicca per la sua alta sensibilità.

FANTASCIENZA VESTITA DA... SENSORAMA

Dopo il Power Glove al salone Imagina è stato presentato il Data Suit: degli occhiali 3D che restituiscono esattamente l'immagine recepita dall'occhio umano. Questa volta, l'immagine non è più su uno schermo ma voi siete nell'immagine. Il salone è stato occasione per Scott S. Ficher, che lavora per la NASA, di mettere a punto nuovi utilizzi nella combinazione di caratteristiche tecniche ultramoderne. Il principale interesse per la NASA è rappresentato dalla possibilità di inviare all'esterno di una navetta spaziale un robot che che compia nè più nè meno le stesse azioni che avrebbero eseguito più persone all'interno dell'astronave vedendo esattamente le stesse cose che vede il robot all'esterno. Meglio ancora questa operazione vi dà la possibilità di vedere o di toccare una persona che si trova a una dozzina di km da voi senza alcuna difficoltà. I due interlocutori muniti del Data Suit si vedono vicendevolmente proiettati in un piccolo schermo e possono così guardarsi e parlarsi. Tutto ciò è consentito da alcuni captatori che inviano la posizione del vostro corpo in X, Y e Z a un Macintosh che mostra gli spostamenti del personaggio in visione. Il Mac trasmette quindi gli spostamenti all'elaboratore incaricato di modellare l'immagine che altro non è se non quella che vedete attraverso i vostri occhiali 3D. Sensorama sarà presto disponibile anche per il grandel pubblico. Completerà i games arcade attuali con la sensazione del vento, con l'intervento degli odori, oltre che ad un perfetto scenario tridimensionale. Non azzardiamo il prezzo, ma possiamo chiedere di più?

DATELLITE

Dal Canada giunge **Datellite**, uno schermo tattile compatibile PC avente le dimensioni di un piccolo manubrio dotato di impugnatura, ma senza tastiera. E' sufficiente premere su un angolo dello schermo per far apparire su di esso la tastiera. Le istruzioni, si scrivono direttamente sullo schermo stesso. Il grande vantaggio offerto da questa minuscola macchina, è quello di inglobare schermi applicativi già pronti che non richiedono alcuna programmazione e che forniscono alle richieste dell'utente, risposte già memorizzate preventivamente. Ciò volge a tutto vantaggio dei principianti che riescono ad utilizzare tale macchina senza alcuna formazione didattica. Il software impiegato è compatibile con il Dbase onde permettere ulteriori analisi e sviluppi. Non ancora distribuito in Italia, il suo prezzo dovrebbe aggirarsi attorno ai 4 milioni.

A.M.C.

A.M.C. è il titolo del prossimo shoot'em-up della Dinamic per Amiga. Assomiglia un po' a Forgotten Worlds, cioè al genere "Sono biondo, muscoloso, ho dei propulsori sulla schiena", un po' Shadow of The Beast, cioé del genere "guardate i bei sprite pelosi delle mie ali", ed anche un po' a Bad Company, cioè "ho il tempo di applicarmi per la grafica, sono posteggiato in doppia fila ed ho un appuntamento col dentista". E' farcito di alieni aggressivi che verranno giustamente fermati dal laser del nostro eroe, in uno scrolling orizzontale perfetto, e questo non ha niente di particolarmente originale. Resta da scoprire cosa può nascondersi dietro queste tre misteriose iniziali, A.M.C.... Associazione Mangiatori di Cani? Amici di Maurizio Costanzo? Oppure il titolo dell'ultima canzone del famoso (?!) gruppo musicale Kassav: Apnea, Molluschi e Crostacei? La risposta la troverete presto sulla vostra rivista preferita (come siamo modesti!), non sicuramente su Play Boy...

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. GHOULS'N' GHOSTS - US GOLD
2. TURBO OUT RUN - US GOLD
3. SUPER WONDERBOY - ACTIVISION
4. GHOSTBUSTERS II - ACTIVISION/MED.
5 BATMAN: THE MOVIE - OCEAN
6. GAZZA'S SUPER SOCCER - EMPIRE
7. ZACK MC KRACKEN - LUCASFILM
8. SHINOBI - VIRGIN GAMES
9. POWER DRIFT - ACTVISION/MEDIAG.
10. MYTH - SYSTEM 3

TOP TEN DI AMIGA
1. SPACE ACE - READY SOFTWARE
2. VIRUS KILLER 2.1 - LAGO
3. INDY: THE ADVENTURE - LUCASFILM
4. LANCASTER - C.R.L.
5. BOMBER - ACTIVISION/MEDIAGENIC
6. GHOULS'N' GHOSTS - US GOLD
7. IT CAME F. T. DESERT - CINEMAWARE
8. KICK OFF: EXTRA TIME - ANCO
9. DRAGONS BREATH - PALACE
10. PLAYER MANAGER - ANCO

Supercharger Amiga

Emulatore PC e compatibili a suo tempo già studiato e prodotto per la gamma Atari ST/STE, il **Supercharger** è in corso di adattazione anche per il Commodore Amiga. Approntato oltre atlantico, è già approdato in Europa e dovrebbe arrivare sul mercato nazionale nel prossimo autunno 1990. A giudicare dai pochi dati in nostro possesso, le sue qualità sembrano equivalenti a quelle della versione ST, se non addirittura superiori! La versione che già conosciamo per Atari, offre una velocità di elaborazione situata tra quella di un XT e di un AT. Lo standard grafico utilizzato dal Supercharger, prevede l'impiego di una scheda CGA. Il nuovo accessorio, come già successo con la versione ST, è in grado di gestire direttamente tutte le periferiche standard. dei sistemi IBM e compatibili..

TOP TEN DI ATARI
1. FUTURE WARS: TIME T. - DELPHINE
2. GHOULS'N' GHOSTS - US GOLD
3. S.E.U.C.K. - OUTLAW
4. KICK OFF: EXTRA TIMEI -ANCO
5. BOMBER - ACTIVISION/MEDIAGENIC
6. XENON II - IMAGE WORKS
7. KICK OFF - ANCO
8. INDY: THE ADVENTURE - LUCASFILM
9. DOUBLE DRAGON II - MASTERTRONIC
10. MANIAC MANSION - LUCASFILM

F
A
X

TURBO BLASTER

Il Turbo Blaster è una piccola ed elegante scatola grigia portatile, che vi darà la possibilità di equipaggiare con il turbo fire, per entrambi i controllers, il vostro NES. E' previsto anche il movimento al rallentatore ed uno slow mode temporaneo.

Una caratteristica del Turbo Blaster è la possibilità di poter regolare lo sparo veloce con entrambi i pulsanti "A" e "B". Dovrete semplicemente schiacciare separatamente i tasti per attivare il turbo, ogni qualvolta siate nella necessità di doverlo usare. Delle manopole individuali regolano la portata dello sparo, che è intorno alle 32 uscite al secondo. Il Turbo Blaster è molto solido, semplice da usare e porta un soffio di novità al vostro NES. Il BDL possiede anche un adattatore che permette un modo di gioco a quattro players. Il Blaster accetta ogni joystick compatibile al NES ed anche il telecomando, sebbene di solito viene fornito un proprio turbo e rallentamento dei movimenti, anche se meno potente.

ATOMIC ROBO-KID

E' in arrivo **Atomic Robo-Kid**, uno tra i big games studiati per la console Genesis della Sega. Ci troviamo nel ventunesimo secolo e la Terra è stata praticamente distrutta da radiazioni cosmiche proven ienti da spazi esterni. Le potenti radiazioni hanno trasformato gli organismi della Terra in strane forme viventi che hanno cominciato a governare il pianeta. I pochi uomini rimasti tali, sono obbligati a nascondersi ed a opporsi all'estinzione combattendo contro i mutanti. Riuscirete a sconfiggerli?

LINX CRESCE...

La console portatile Lynx si arricchisce con uno dei titoli più eclatanti: Gauntlet, il Terzo Incontro per Lynx della Atari. Avrete solo la vostra arma e molto coraggio che vi separa da un'orda di nemici assetati di sangue. Tra questi: ragni, fantasmi, rane giganti, cactus che camminano, scorpioni, ed anche, perché no, squali!

MAGIC SOUND

Sentitevi parte dell'azione con il nuovo personal stereo controller e gli effetti sonori magici di casa Hudson studiato per il sistema Nintendo. Mettetevi la cuffia e state pronti. I suoni cominceranno a uscire mentre le immagini si metteranno a scorrere sullo schermo. E' molto divertente e vi sentirete parte del gioco. Il joycard è completo di un regolatore di volume. In più è previsto uno sparo veloce (15 spari al secondo) per quando vi serve il massimo della potenza. State attenti a questo nuovo controller: non lasciatevelo sfuggire! La magia del suono vi farà vedere qualcosa di più di un gioco e basta.

Giochi in edizione italiana
Novità dagli USA e dall'Inghilterra

PERGIOCO

i prezzi !

giochi ad Alta Fedeltà

La disponibilità di un magazzino formidabile, le novità ogni settimana, i cataloghi aggiornati, approfonditi, elaborati, per ogni computer.

SONO GRADITE LE RICHIESTE DEI NEGOZI

PIU' DI 1000 TITOLI ESCLUSIVAMENTE ORIGINALI

Videogames

SCACCHIERE ELETTRONICHE
Aquiloni

i giochi di società
WARGAMES
BOARDGAMES
Minigiochi
ed altro ancora...

GIOCHI DI RUOLO

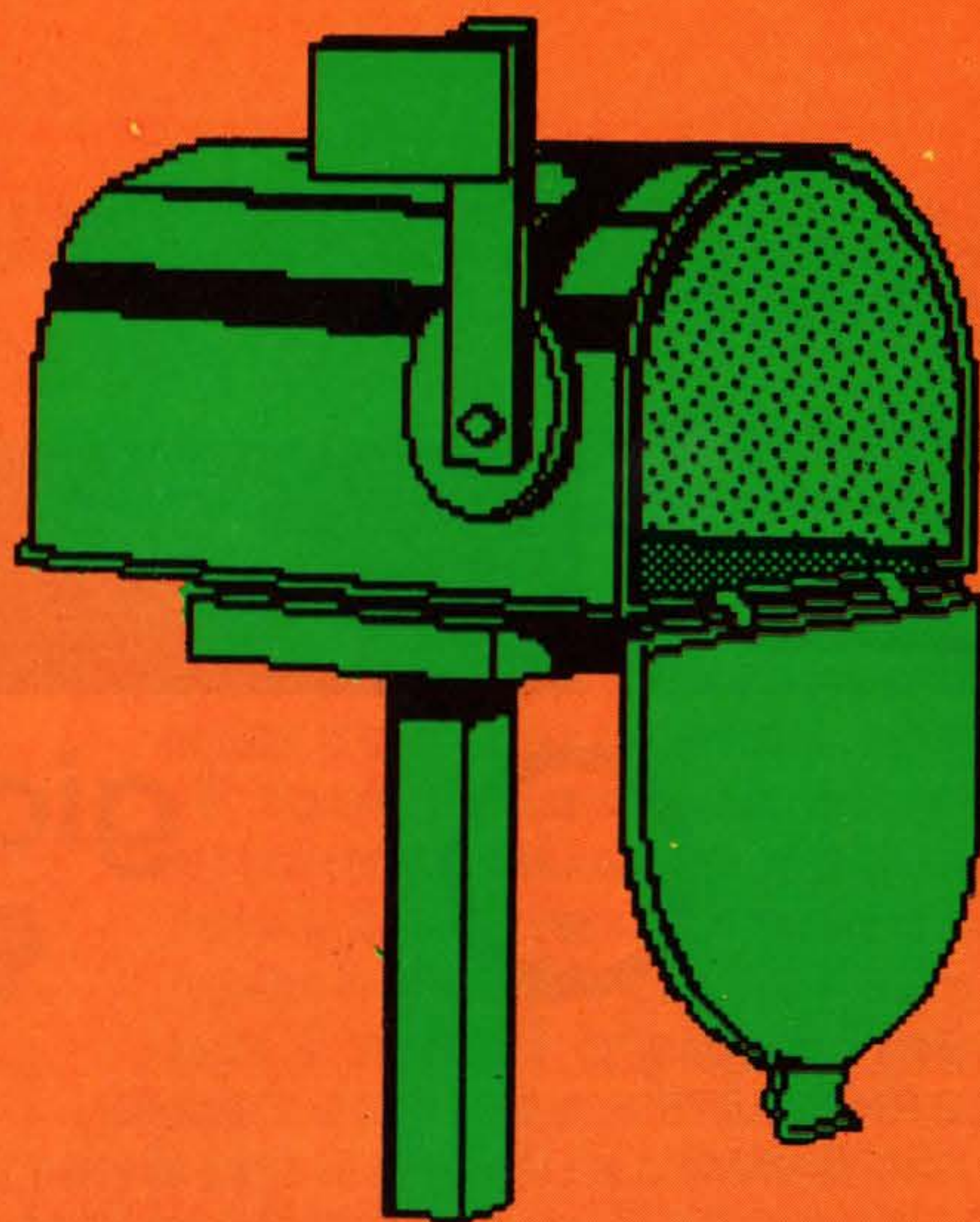
Tutte le MINIATURE

Il 2000 la tradizione la tecnologia l'immagine.

La specializzazione, l'approfondimento di una scelta, i rifornimenti tempestivi, i cataloghi sistematici e completi.

Il negozio PERGIOCO
é nel centro di Milano,
in via San Prospero al n° 1, Piazza Cordusio MM1.

Chi abita in un'altra città telefoni allo 02/808031 per ordinare i giochi scelti, che verranno consegnati celermente per mezzo del Corriere, o PT, in tutta Italia.

mail box

Guida Videogiochi è nel cuore di tanti ragazzi, cosa che a noi fa tanto piacere... Le lettere inviate sono sempre più numerose e belle... diventa sempre più difficile decidere quali pubblicare!

PICCOLI HOME...

Spett. Redazione di Guida Videogiochi, chi vi scrive è un ragazzo sedicenne di nome Cicala Filippo abitante in Genova, che frequenta il terzo anno al Liceo Scientifico. Vi sarei molto grato se pubblicaste sulla vostra rivista, che compro regolarmente, il mio disegno, che rappresenta la copertina di un gioco che non esiste ma che, secondo me, ha molto di originale. Infatti spesso mi domando come mai i programmatori continuino a creare sempre gli stessi giochi, magari con la grafica un po' diversa, ma che rispecchiano comunque sempre uno scarso livello di originalità. Bene, questo mio disegno vuole essere di monito a loro... siate più originali, per favore... Io posseggo un modesto C64, ma devo affermare che mi sono divertito molto con il buon vecchio VIC 20. Vorrei inoltre approfittare dell'occasione per rivolgere un serio rimprovero a coloro che hanno sempre "umiliato" i piccoli home-computers (VIC 20, C16). E' vero che la scarsa capacità di memoria non consente loro grandi capacità grafiche, ma è anche vero che a loro tempo hanno rappresentato un grande passo avanti nel campo degli home computers. Ritornando all'originalità dei programmatori, qualcuno potrebbe giustamente affermare che i computers non sono fatti solo per giocarci, ma anche per lavorarci. Ma perché, allora, i programmi "seri" sono così scarsi e di altrettanta scarsa qualità? Sperando almeno nella pubblicazione della copertina di The Runner, vi vorrei chiedere se fosse possibile leggere le recensioni di Zack Mc Kraken e di F1 Manager.

Certo dopo aver visto la tua busta non potevano esserci dubbi! L'originalità dei giochi è senza dubbio una spina nel fianco: la redazione attende come te giochi che sappiano creare nuovo interesse. Come vedi non è stata pubblicata solo la copertina ma la tua lettera, integralmente. I giochi di cui chiedi la recensione, sono già stati testati nelle guide scorse.

TELEGRAFICAMENTE E... URGENTEMENTE!

Aiuto! Non riesco ad andare oltre la grotta nei sotterrnanei di Venezia nel videogame di Indiana Jones- The Graphic Adventure. Non so come aprire la grata. Ho un Olivetti M-24. Chi mi può aiutare? Questo è il mio indirizzo: Giuliano Denti viale dei Pini 27 - 56010 Migliarino Pisano (PI).

Altrettanto telegraficamente diciamo a Giuliano: "tanti auguri"!

ED ORA... UN PO' DI TRUCCHI...

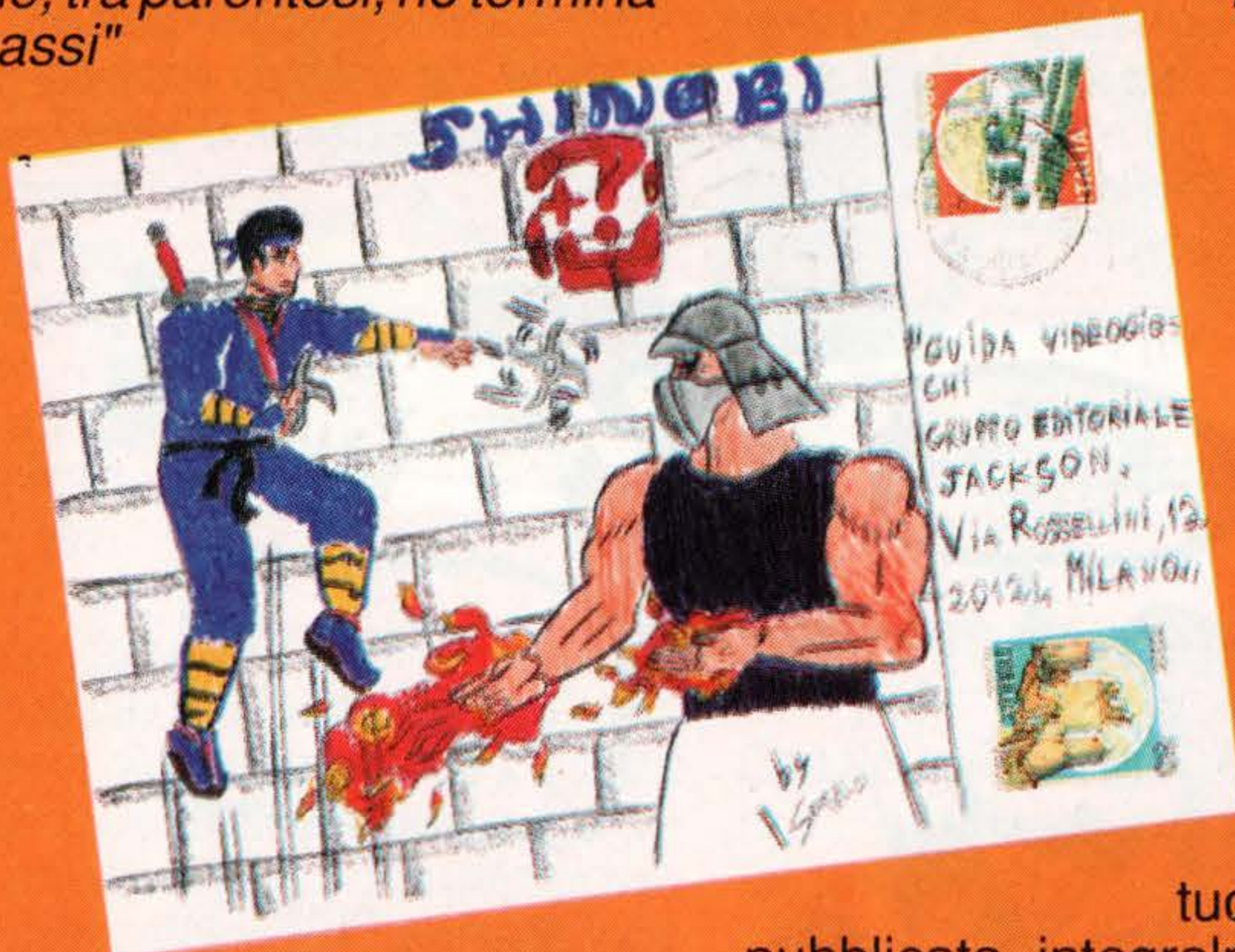
Sono un lettore assiduo della vostra rivista e un appassionato ammiratore (e giocatore) di videogames. Trovo molto interessanti le vostre recensioni e i vostri giudizi in base ai quali mi regolo sull'acquisto o meno di molti giochi. Vorrei dare un paio di consigli riguardo al gioco **Barbarian II** *che, tra parentesi, ho terminato. I mostri "bassi" camminanti o striscianti a terra devono essere sconfitti, prima spingendoli a calci verso la parte finale del quadro e, se a questo punto non possono più indietreggiare, (cosa non sempre verificabile) si deve iniziare a colpirli con la scure sino alla loro distruzione. Bisogna sempre prendere i due oggetti magici di ciascun livello. Quando arrivate all'ultimo livello (se ci arrivate!!!), nel primo quadro dello stesso si trova un idolo che dovete raggiungere correndo e quindi spingere per riuscire a scostarlo (questo se avete la gemma). Nel secondo quadro il demone gigante deve essere ucciso a colpi di scure rotante. Infine, nel terzo, incontrate il mago Drax che dovete colpire sempre con la scure rotante, ma solo quando il mago, in una breve pausa, non lancia la nube magica e mortale, dopo di ciò vi aspetterà una sorpresina da parte dello stregone che però non voglio svelarvi... A questo punto non mi resta che chiudere e augurare ai lettori una buona riuscita in questo avvincente game. Saluti da Sergio Ciccarello.*

Ringraziamo Sergio da Messina per la bella busta inviataci, nonché per i trucchi.

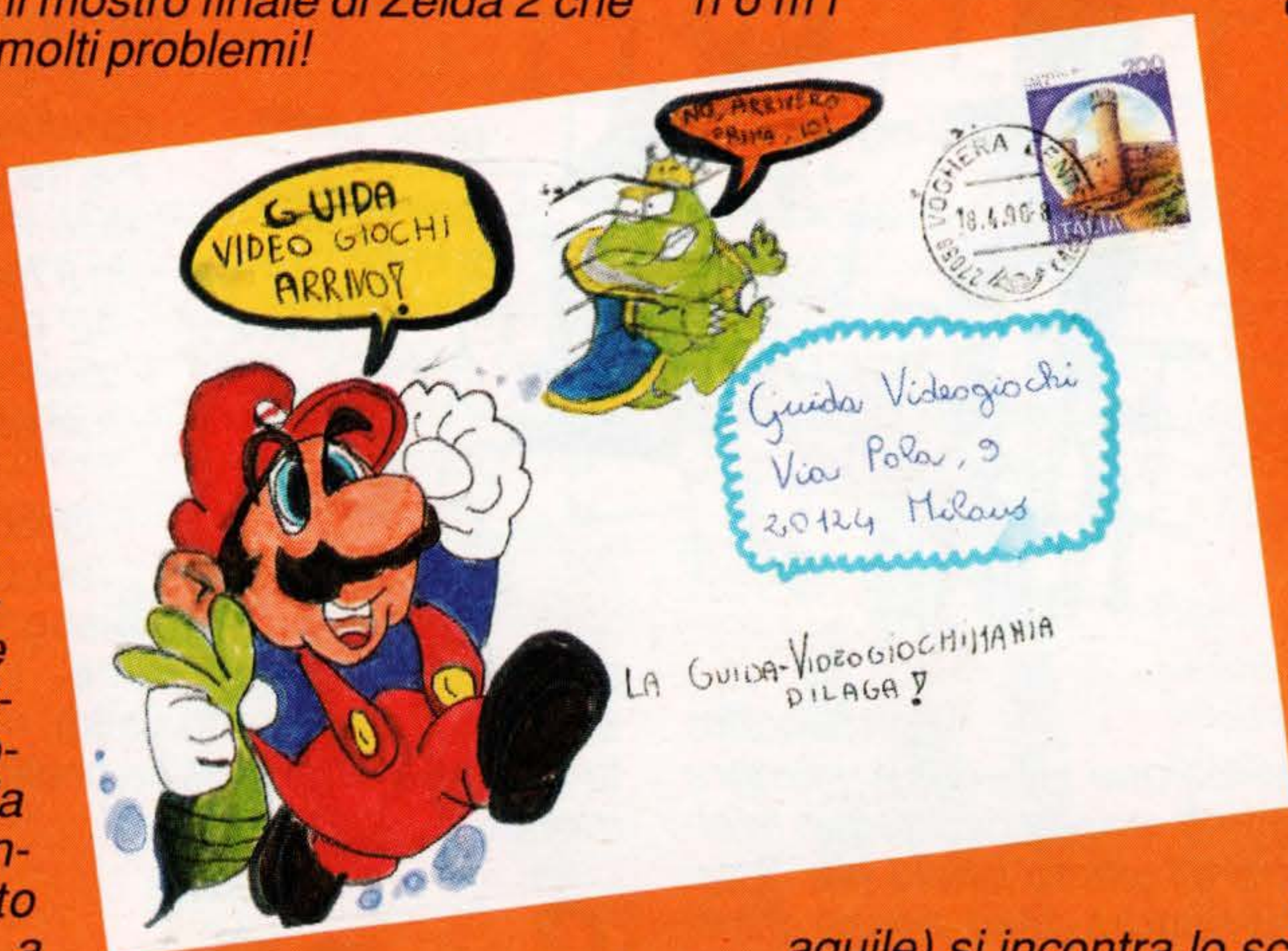
SUPER ANSELMO!

Mi chiamo Alessandro e vi faccio i complimenti per la rivista. Frequento la prima media e vi scrivo per chiedervi un consiglio sul gioco Space Ace (per Amiga), per il primo schermo le cose sono normali, ma per il secondo? Quali sono le mosse da fare? Vi sarei grato se mi poteste dare alcuni consigli e se pubblicaste la mia lettera e il mio disegno di Anselmo Joe. Spero che la lettera arrivi in tempo!!!
P.S.: Secondo voi come sono i giochi Lord Rising of the Rising Sun e Double Dragon II? Sono ben fatti per Amiga. E invece tra le utilities AB Animator e Shoot'em-up Construction Kit, qual'è la migliore?
Dimenticavo!: nel gioco " Flyng Shark" classificandosi nella Hall of Fame scrivendo RAB o JGL e tenendo premuto il tasto "5" si possono avere diverse opzioni nel gioco. "Buona giocata"!!!!!

Come vedi sei stato accontentato ecco il tuo disegno e la lettera pubblicata integralmente. I giochi che citi sono entrambi molto validi, mentre per quanto riguarda le utilities, la preferenza va sicuramente al glorioso SEUK.

mail box

GRAZIE MASSIMO...

Da Alessio e Paolo Nardi di Voghera (PV), un riscontro a Massimo Rinaldi per aver svelato come distruggere il mostro finale di Zelda 2.

Cara redazione di GVC, siamo due fratelli nintendodipendenti che seguono il vostro giornale fin dalla sua nascita e siamo convinti che sia il migliore in circolazione grazie anche al fantasmagorico inserto Console! Ringraziamo Massimo Rinaldi che sulla sua lettera pubblicata su Console n°4 ci ha rivelato il trucco per distruggere il mostro finale di Zelda 2 che ci aveva creato molti problemi!
Siamo pienamente daccordo con lui sul fatto che bisogna creare un NINTENDO CLUB e siamo disponibili a farne parte attivamente. Vorremo aiutare Davide Bonacina per il suo problema in Zelda che sinceramente ha causato fastidi anche a noi: caro Davide quando arrivi nella stanza a sinistra del rettangolo nero (vedi mappa-labirinto sinistra in alto dello schermo) fa un buco a destra con le bombe, arriverai in una stanza speciale dove dovrai fare altri buchi; arrivato sull'estrema destra del labirinto sposta il blocco nel centro-destra e vedrai... Infine, salutiamo tutta la fantastica redazione (soprattutto quella penna velenosa di Mad Max) e tutti i Nintendomaniaci. Arrivederci...

Spett.le redazione di GVC ho 19 anni e frequento il 1° anno di ingegneria; posseggo un Amiga 500 espanso e un N.E.S. con due cartucce (Super Mario Bros e Castlevania). Vi seguo dal primo numero e volevo farvi i complimenti (anche se ne avrete già ricevuti molti) per l'impostazione generale della rivista e per la grande idea del supplemento per le console. Consiglierei solo di aumentarne le pagine di 4-6 unità, magari per allargare le news e le notizie da questo mondo in crescita. Volevo inoltre chiedervi il perché non pubblicate i nomi dei vincitori del concorso Nintendo dei primi quattro numeri e, per finire, vorrei che rendeste, se potete, noto alla Nintendo o alla Konami di un bug presente in Castlevania. Il fatto si ha quando (superata nell'esterno del castello la fase con i gobbi lasciati cadere dalle aquile) si incontra lo scheletro del drago prima di rientrare nel castello; a questo punto mi è capitato alcune volte di trovare tra i bonus lasciati cadere dal mostro ucciso anche la pozione dell'invisibilità e, dopo averla raccolta e tentando di passare la porta per entrare nel castello, fa andare in crash il sistema non lasciando altra via che il Reset. Ora vi saluto augurandomi che la rubrica della posta sia allargata, cosicché possiate avere un contatto sempre più diretto con i lettori.

MAIL BOX PLUS...

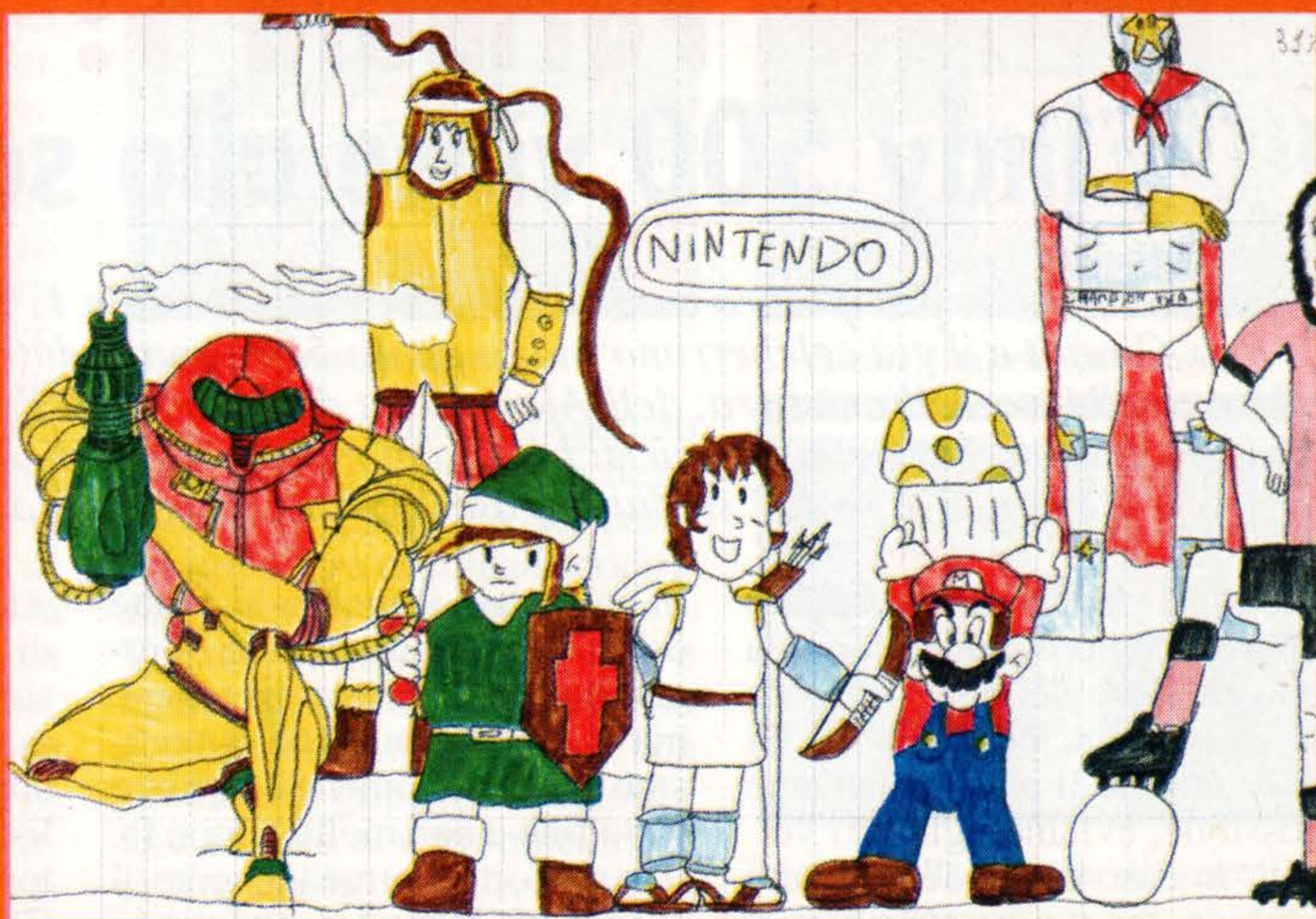
Chi ci scrive è Didimo Chierico (pseudonimo) che ringraziamo per i complimenti. I nomi dei vincitori del concorso Nintendo, sono stati pubblicati sul numero 5 di Guida Videogiochi a pagina 56. Per quanto riguarda lo spazio da riservare alla presente rubrica, è facile prevedere che, visto il numero delle lettere, seguiremo il tuo consiglio.

TRUCCHI E QUIZ!

Ringraziamo Salvatore: la sua lettera si commenta da sola.

Cara redazione di GVC scrivo questa lettera per aiutare il disperato Davide Bonacina. Un vecchio saggio nel 7° sotterraneo ti dirà: "secret is on tip of nose" (il segreto è sulla punta del naso). Se hai già trovato la mappa,

saprai dove andare... un consiglio: non perdere la candela rossa nell'occhio e se quel Gorya (si scrive così?) non ti fa passare, dagli del cibo. Sono pienamente daccordo con Massimo Rinaldi e l'idea di fondare un club è grandiosa. Purtroppo in " The Goonies II" sono nella sua stessa situazione. Qualche trucco: a ***Super Mario Bros 2*** *prendete la seconda ampolla all'1-3 e continuate dritto ignorando la porta finché non arrivate ad un tubo. Quindi gettate l'ampolla a terra, entrate nel subspazio ed entrate nel tubo. Vi troverete al 4-1. Al 3-1 buttatevi giù nella grande cascata ed andrete al 5-1. Al 5-3 sceglierete Luigi. Con un iper-salto arriverete in un punto dove solo lui può arrivare (all'inizio), entrate nel subspazio ed entrate nel tubo. Arriverete al 7-1. Concludo porgendo calorosi saluti alla redazione di Console e Guida Videogiochi che vanno fortissimo! Salvatore Polizzi via Pratola 2, Parco Sereno - 80038 Pomigliano D'Arco (NA). PS.*
Un piccolo enigma per i lettori: cercate di individuare a che cartucce del Nintendo mi sono ispirato per il disegno (non è affatto difficile).

Anche Taranti Emanuele vuole aiutare Davide Bonacina e dice: "Davide, l'ingresso che stai cercando si trova nella stanza della Wall Monster, muovendo uno dei massi, si apre un passaggio segreto che ti porta in un'altra stanza, metti una bomba alla tua destra e troverai il mostro di livello 7. Auguri". Con l'occasione vi mando i miei complimenti per la bella rivista.

GRADIUS SI SVELA...

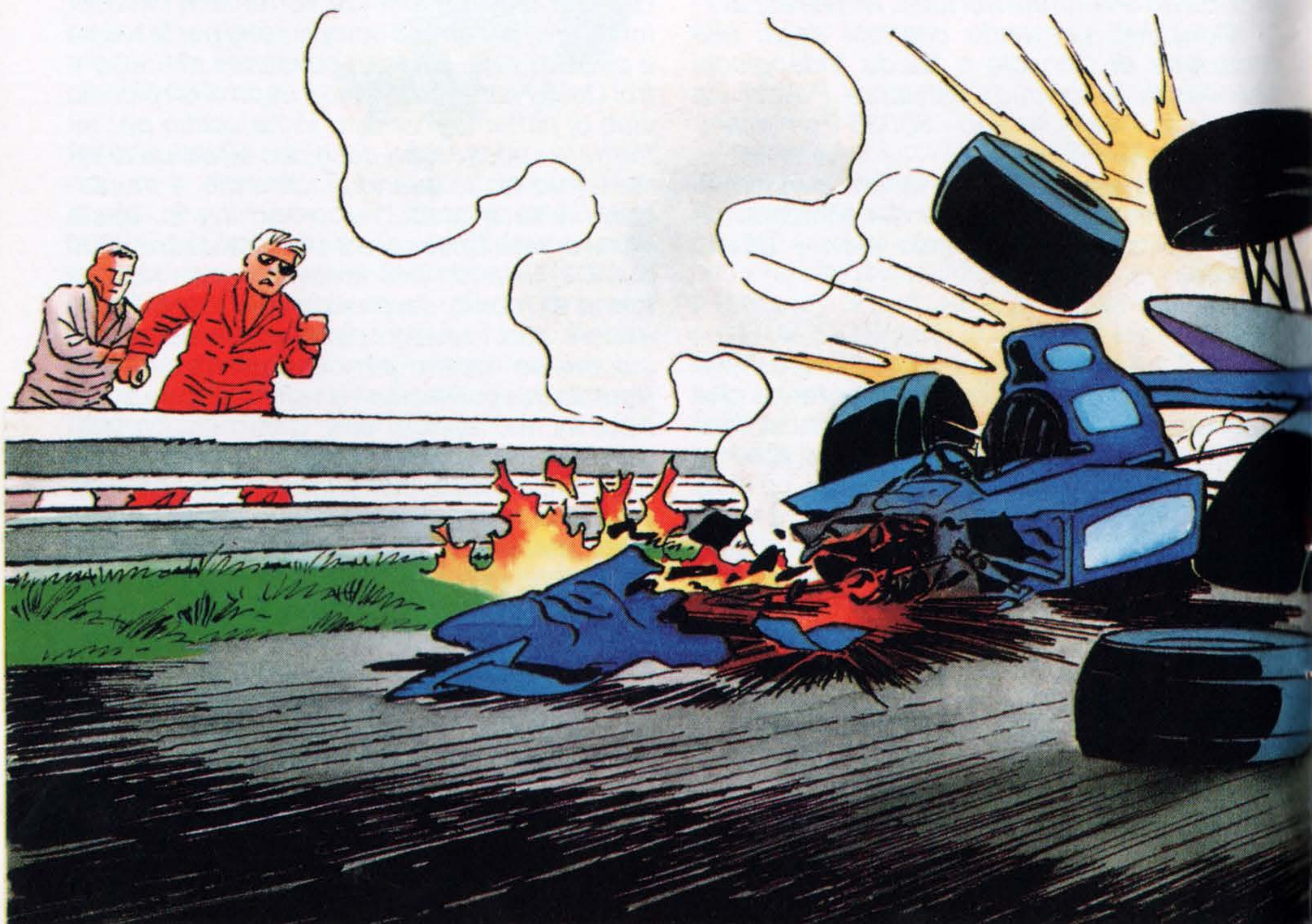
Grazie a Ennio di Roma per la bella lettera ma... bando alle ciance e passiamogli la parola, pardon... la penna!

Geniale redazione di GV vorrei farvi innanzitutto i miei più grandi complimenti per la rivista e per Console. Sono in possesso di un Control Deck Nintendo e sono il capo di un piccolo club di nintendomaniaci. Vi ho scritto per informare i possessori del gioco ***Gradius*** *di tre facili trucchi: 1) quando incontrate la montagna divisa a metà, nel primo livello, basta attraversare l'insenatura per totalizzare 5000 punti. 2) Quando incontrate la grande roccia a forma di rombo sospesa a mezz'aria, basta andare con i reattori della vostra astronave sul vertice destro per conquistare una vita (questo trucco funziona a volte e solo se avete tre armi, es.: option, laser e barriera protettiva). 3) Quando terminate il primo livello apparirà un'astronave, distruggetela. Se con la distruzione totale dell'astronave totalizzate un certo numero di punti (da 48000 a 52000) passerete, con l'ipervelocità il secondo quadro e arriverete direttamente al terzo. Durante il passaggio dal primo al terzo livello, incontrerete delle statue indistruttibili, state attenti ed evitatele.*
Un ultimo annuncio: chiunque abbia un modo per uccidere la mietitrice implacabile al gioco Castlevania me lo comunichi al più presto possibile, grazie.

© Tilt. Diritti riservati

Formula 1: Indy 500 vince allo scratch!

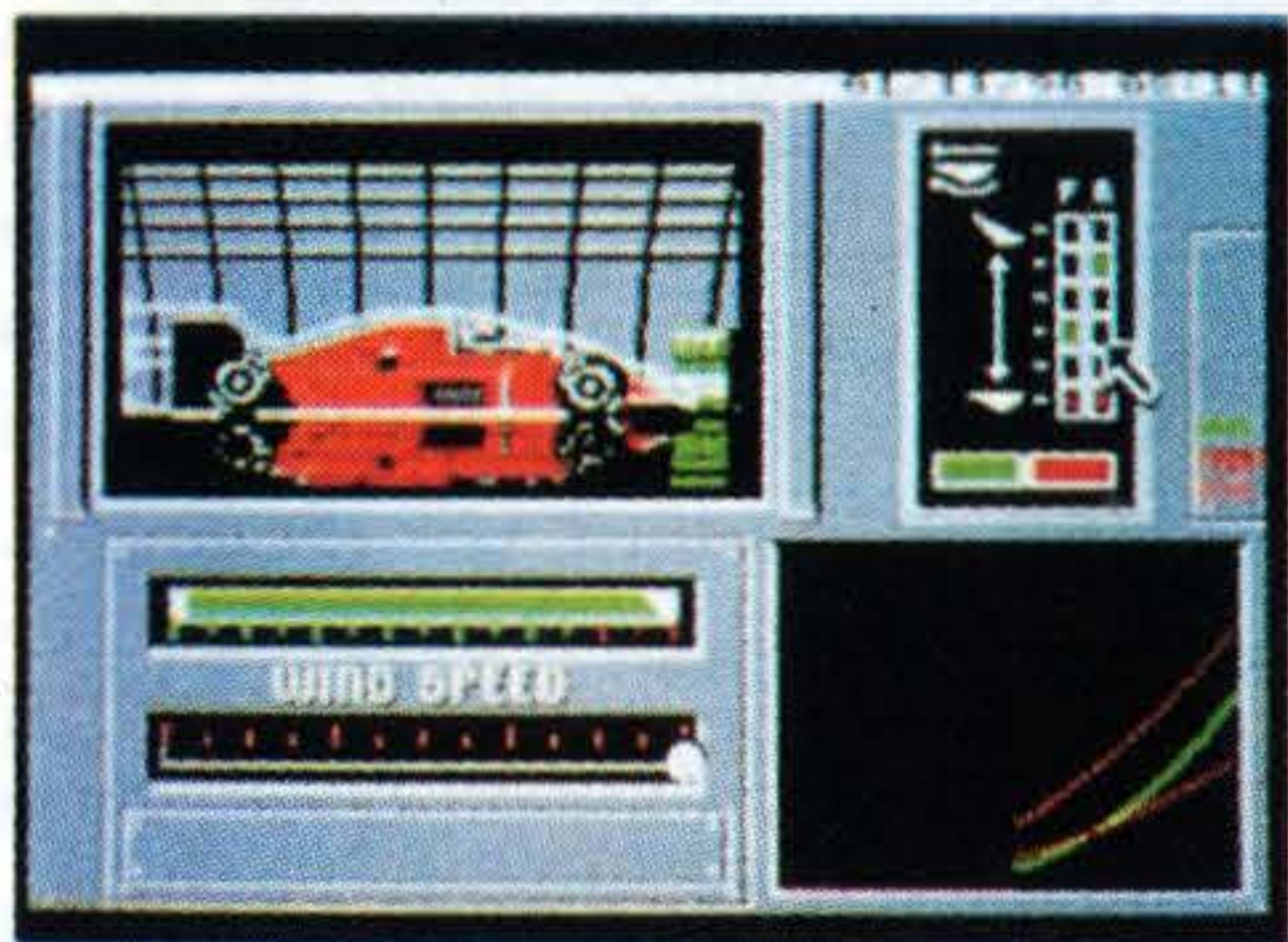
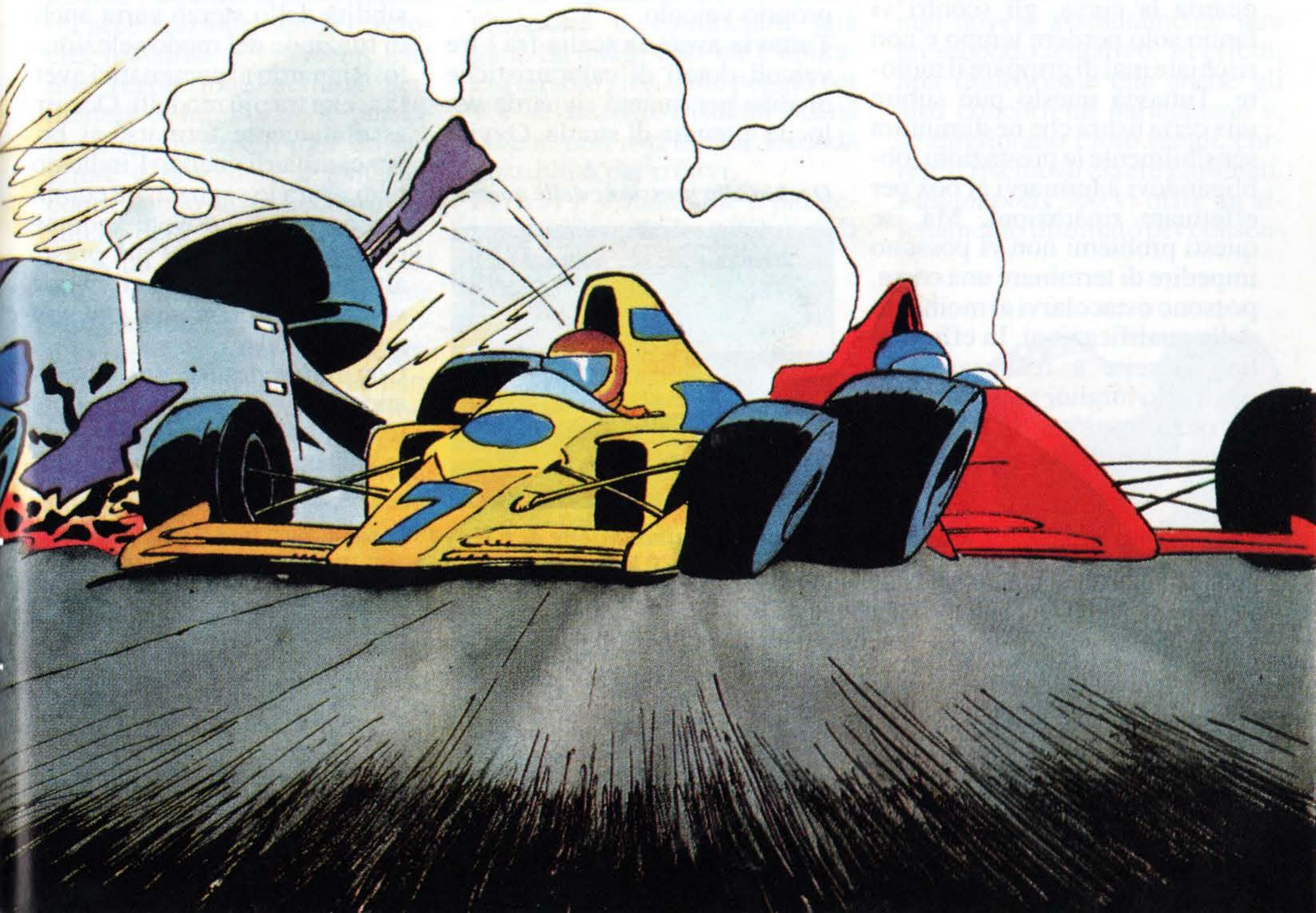
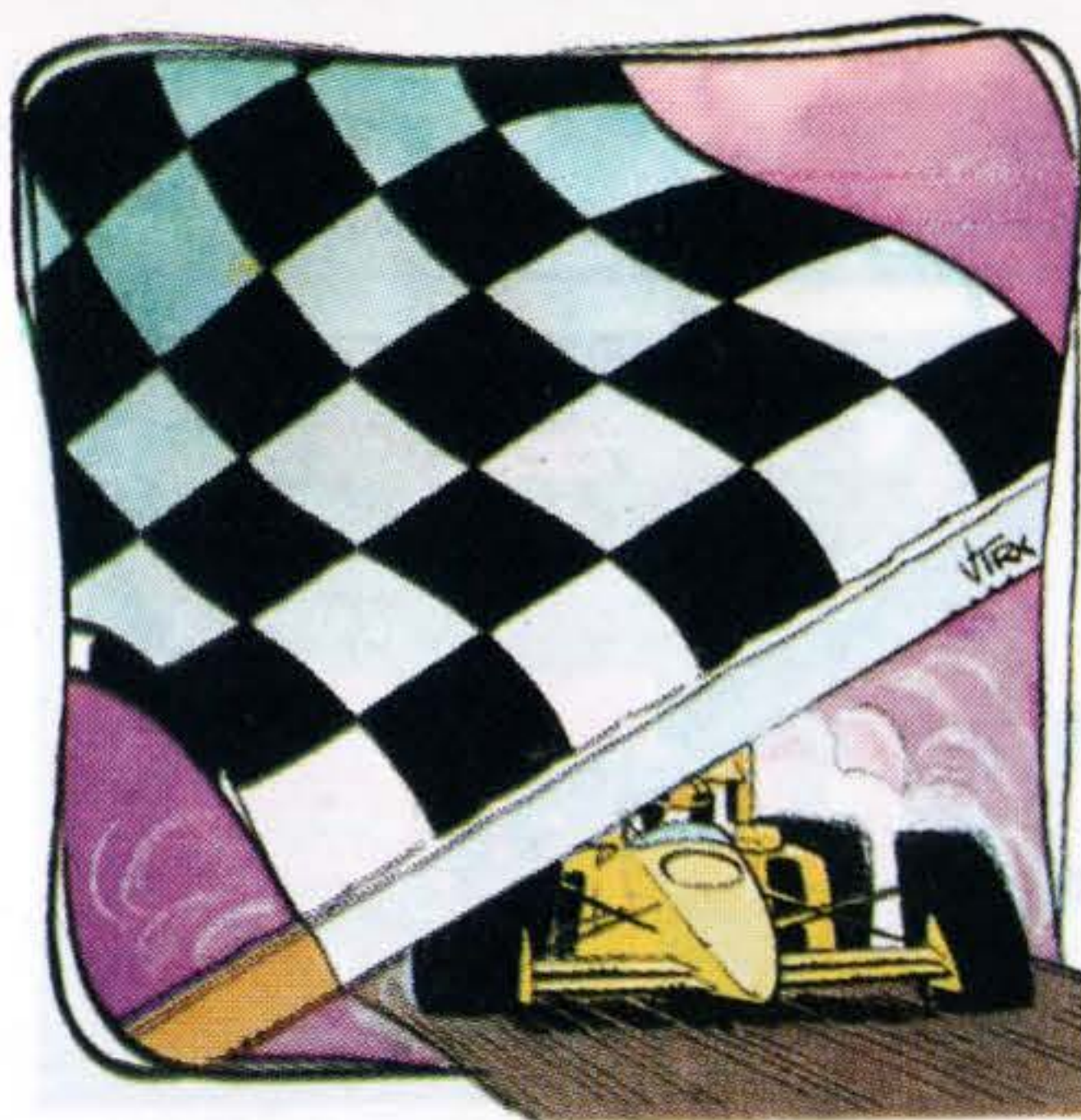
Confronto choc per quattro corse di F 1: Ferrari Formula 1, Triple Battle F 1, Grand Prix Circuit e il già celeberrimo Indianapolis 500 sono caduti nelle mani esperte dell'Ayrton Senna della tastiera, dell'Alain Prost del joystick, il grande Mad Max in persona! E' dura la battaglia tra questi bolidi dai motori regolati come orologi. Tuttavia un gioco prevale, e di molto, su tutti gli altri. Quale? La risposta nelle pagine seguenti...

Le corse di F1 hanno ispirato moltissimi programmatori, la maggioranza dei quali riprende lo stesso principio di gioco. Si deve correre il più rapidamente possibile, evitando gli altri veicoli. In caso di incidente l'auto esplode, ma voi potete ripartire qualche istante più tardi senza altri problemi che una perdita di tempo.
Non dovete nemmeno preoccuparvi dell'usura dei pneumatici e non rischiate di grippare il motore anche nel caso in cui usiate il mezzo al limite delle possibilità. Questi programmi sono molto divertenti, ma è indiscutibile che il realismo non è, perlomeno da quanto visto fino a non molto tempo fa, il punto forte. Fortunatamente, il genere si è molto evoluto in questi ultimi tempi con l'arrivo di programmi sempre più realistici, vere e proprie simulazioni di guida. Ovviamente questi sono più difficili da controllare, ma sono molto più ricchi e gli appassionati di corse automobilistiche vi troveranno pane per i loro denti. Queste simulazioni di F1 si chiamano *Ferrari Formula One*, *Triple Battle F1*, *Grand Prix Circuit* e *Indianapolis 500*.

Scegliete le vostre gare

Grand Prix Circuit vi propone otto circuiti diversi tra cui poter scegliere secondo i gusti personali, ma è molto più interessante gareggiare su tutti i circuiti nell'ambito del Campionato Mondiale. In entrambi i casi potete definire la durata della corsa (da 1 a 99 giri). Se partecipate al Campionato affrontate altri nove concorrenti e la prova è molto difficile poiché il minimo errore è fatale. In effetti, se vi scontrate con un'altra auto o se grippate il motore, per voi la corsa è finita: non ottenete alcun punto e passate alla successiva. *Ferrari Formula One* è più ricco sotto questo aspetto, poiché il Campionato si svolge su 16 circuiti ed ha la particolarità di avvenire in tempo reale. In effetti le corse si susseguono secondo un calendario preciso che deve assolutamente essere rispettato e voi dovete approfittare degli intervalli di tempo tra due corse per apportare eventuali modifiche al vostro veicolo.

Tuttavia Ferrari Formula One è meno realistico di Grand Prix Circuit nella guida, poiché non rischiate di grippare il motore e uno scontro non vi impedirà di proseguire la corsa, causandovi solo una perdita di tempo. Solo un incidente molto grave potrebbe farvi correre il rischio di essere messi fuori gioco per il resto della stagione. *Triple Battle*

Ferrari Formula One...

... curate l'aspetto meccanico

L'auto nella galleria del vento

F1 offre anche 16 circuiti diversi e la corsa presenta differenze notevoli secondo che voi partecipiate o no ad un campionato. In questo caso potete definire il numero di giri da effettuare (da 3 a 19). Invece, se scegliete di partecipare al campionato, la durata di ogni prova vi è imposta (da 5 a 9 giri secondo il circuito). D'altra parte il principale pregio di *Triple Battle F1* sta nella possibilità di giocare in tre simultaneamente, cosa che rende le partite appassionanti. Purtroppo però ciò è possibile soltanto durante le corse semplici ed è davvero spiacevole che tre giocatori non possano sfidarsi nell'ambito di un campionato. Per quanto riguarda la corsa, gli scontri vi fanno solo perdere tempo e non rischiate mai di grippare il motore. Tuttavia questo può subire una certa usura che ne diminuirà sensibilmente le prestazioni, obbligandovi a fermarvi ai box per effettuare riparazioni. Ma, se questi problemi non vi possono impedire di terminare una corsa, possono ostacolarvi al momento delle qualificazioni. In effetti se non riuscite a realizzare uno degli otto miglior tempi durante le qualificazioni, non potrete partecipare alla corsa e dovrete passare alla successiva. *Indianapolis 500* è completamente diverso dagli altri programmi della nostra selezione. Offre un solo circuito e nessun campionato. Ma è appassionante. Come resistere alla celebre corsa di Indianapolis, una prova di resistenza del tipo della "24 ore di Le Mans". Per quanto riguarda la durata della gara, avete la scelta fra 10, 30, 60 o 200 giri e, se voi scegliete quest'ultima opzione, i vostri nervi saranno messi a dura prova. Le opzioni 10 o 30 giri corrispondono ad una corsa simile all'arcade, in cui gli incidenti non danneggeranno il vostro veicolo. Però nelle altre due opzioni uno scontro serio vi sarà fatale e non potrete nemmeno raggiungere il box per le riparazioni.

Fatevi amici... i meccanici

La meccanica non è il punto forte di *Grand Prix Circuit* poiché non si ha la possibilità di apportare la minima modifica al proprio veicolo.

Tuttavia avete la scelta fra i tre veicoli dotati di caratteristiche diverse per quanto riguarda velocità e tenuta di strada. Ovviamente l'auto più rapida è anche quella che richiede la guida più precisa. Le fermate ai box riguardano solo i cambi di pneumatici che si effettuano a coppie (destro e sinistro). Avete anche la scelta tra cambio manuale o automatico.

Triple Battle F1 vi offre la scelta tra quattro motori diversi che, in modo campionato, ricevono qualche miglioria. E' importante scegliere il vostro motore tenendo conto del tipo di guida che adotterete e delle caratteristiche del circuito. In effetti alcuni motori raggiungono molto rapidamente la velocità di punta, ma questa non è molto elevata, mentre altri hanno prestazioni contrarie. Potete scegliere tra cambio manuale o automatico, ma soprattutto potete adottare diversi tipi di sterzo. Una di queste opzioni ha l'effetto di riportare le ruote in posizione normale quando lasciate il joystick. Con le altre opzioni le ruote si mantengono nell'ultima direzione data fino a che voi non le girate con il joystick. La sensibilità dello sterzo varia anche in funzione del modo selezionato. Riguardo ai pneumatici avete la scelta tra più modelli. Occorre assolutamente fermarsi ai box per cambiarli quando l'indicatore di usura lo segnala. Se comincia a piovere dovete montare pneumatici adatti al più presto, altrimenti le prestazioni del vostro mezzo saranno notevolmente ridotte.

Con *Indianapolis 500* si passa ancora al livello superiore. Potete scegliere fra tre auto, ma potete anche apportare tante modifi-

Occhio alla pressione delle gomme

Indianapolis 500...

...la miglior simulazione di F1.

"Magnifici" incidenti

Grand Prix Circuit...

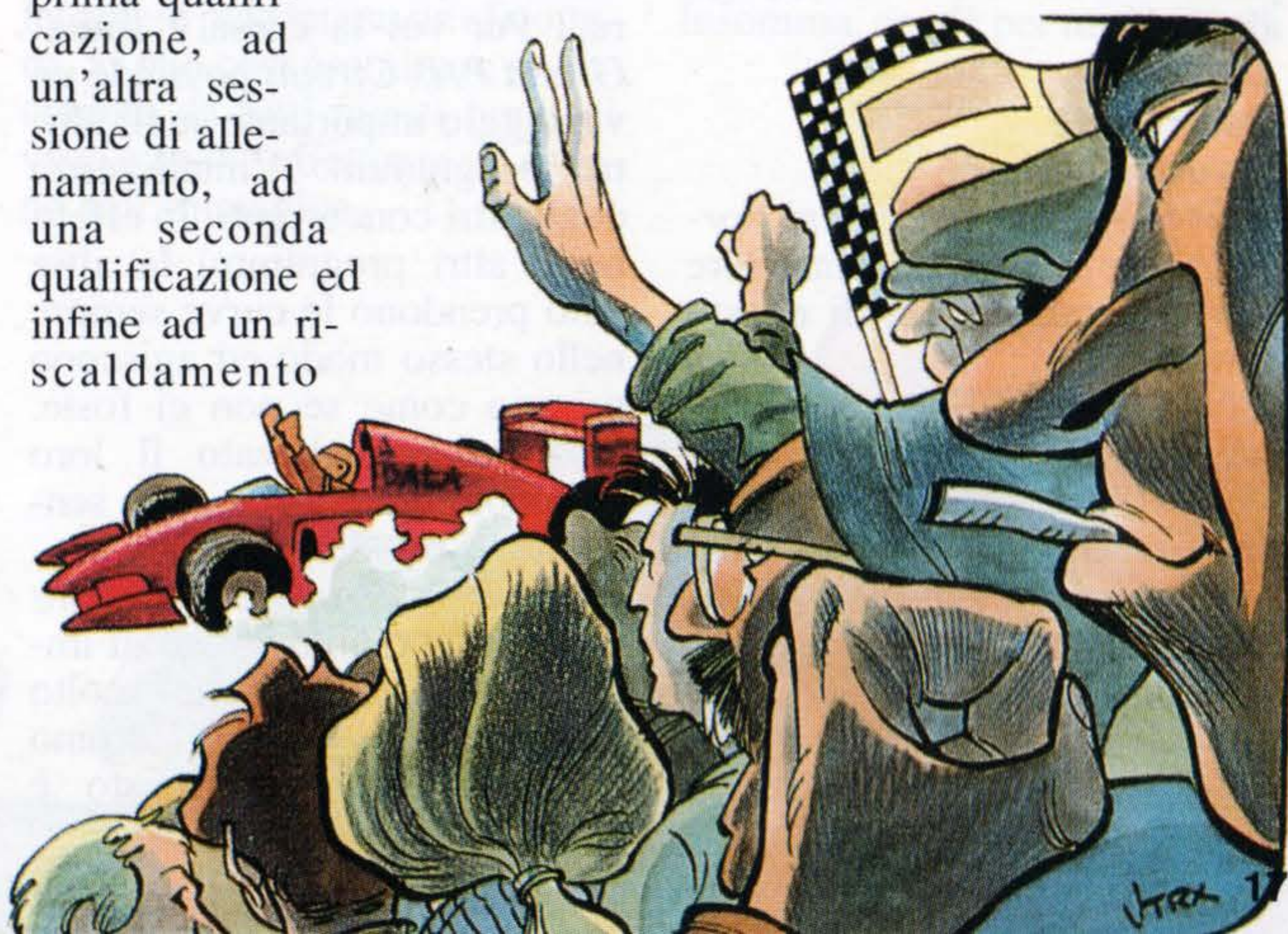
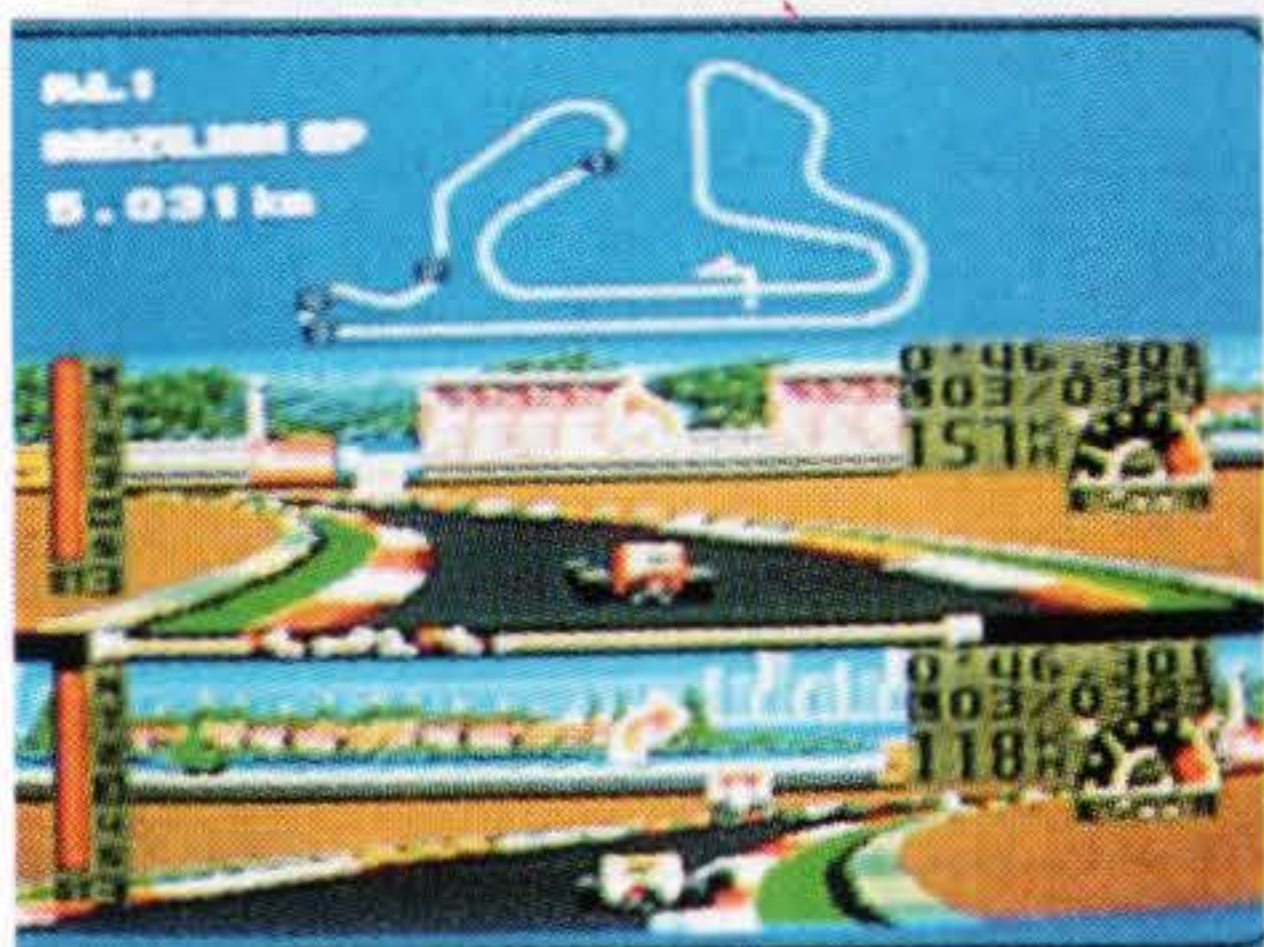
... guida molto realistica...

... ma pochi effetti spettacolari

che alla vostra auto che ciò non ha grande influenza sul risultato finale.
E' possibile modificare l'assetto degli alettoni, il che produce effetti su velocità e tenuta di strada del veicolo, scegliere il tipo di pneumatici, come anche la giusta pressione per ognuno di essi, infine, non meno interessante, potete regolare le sospensioni, con notevoli effetti sul comportamento del veicolo durante la corsa. Quanto al cambio, è automatico, il che dispiacerà ai puristi del genere, tuttavia si deve notare che è possibile regolare il cambio di marcia in modo da trovare l'equilibrio che preferite tra accelerazione rapida e velocità massima. E' evidente che una regolazione perfetta permetterà di migliorare le prestazioni del mezzo. Il metodo migliore è procedere a tentativi, controllando di frequente il risultato delle modifiche apportate. A tal fine potete provare la vostra auto sul circuito quante volte desiderate. Così procedendo vi renderete conto immediatamente dell'influenza che hanno le modifiche apportate. Quest'aspetto potrebbe scoraggiare i giocatori che vogliono solo lanciarsi nel circuito, ma ben presto si rimane presi dal gioco. I fan delle simulazioni si appassioneranno a queste prove e continueranno nella ricerca di una taratura perfetta. E' fondamentale mettere tutto a punto prima della partenza, ma avrete ancora la possibilità di compiere modifiche durante la gara e durante le fermate ai box anche se questo vi costerà secondi preziosi.

Qualificatevi!

Durante il campionato *Grand Prix Circuit* non prevede allenamento prima di una corsa. Ma ciò non è un problema poiché potete prepararvi quanto vi pare sui percorsi di vostra scelta prima di riguadagnare la vostra posizione e cominciare una gara. La qualificazione è limitata a un solo giro, tanto peggio per voi se ottenete risultati scarsi poiché non avrete una seconda possibilità per rifarvi.
Ferrari Formula One è più generoso al riguardo poiché vi dà diritto ad un allenamento, a una prima qualificazione, ad un'altra sessione di allenamento, ad una seconda qualificazione ed infine ad un riscaldamento prima della corsa. Questa abbondanza di fasi ha soprattutto lo scopo di permettervi di raffinare la messa a punto della vostra macchina.
Prima di una corsa di campionato *Triple Battle F1* vi permette di familiarizzare con il circuito con una serie di cinque giri. Dopo questo allenamento avete diritto a cinque giri di qualificazione in cui si tiene conto del miglior tempo. Poi, se lo desiderate, avete una seconda possibilità di tentare di migliorare il vostro miglior tempo, con altri cinque giri del circuito. Ciò può sembrare molto generoso, ma non bisogna dimenticare che, contrariamente agli altri programmi di questa selezione, la qualificazione non determina solo il vostro posto sulla griglia di partenza, è in gioco proprio la vostra partecipazione alla gara. In effetti 16 concorrenti partecipano alle prove e solo coloro che avranno realizzato gli otto tempi migliori, potranno partecipare alla corsa. Se avrete ottenuto la pole position nelle prime prove non dovete assolutamente fare un secondo tentativo. In effetti, non dimenticate che anche gli altri concorrenti partecipano e, se migliorano i loro tempi, correte il rischio di essere eliminati.
Indianapolis 500 vi offre un allenamento illimitato per consen-

tirvi di regolare perfettamente la vostra auto. Non esitate a fare innumerevoli prove, perché è la chiave del successo. Per quanto riguarda la qualificazione, questa si svolge in quattro giri e, dopo aver modificato le vostre tarature, avete diritto a una se-

Triple Battle F1...

conda sessione di quattro giri. Ma attenti, conta solo il tempo ottenuto durante la seconda sessione, anche se è peggiore dei precedenti.
D'altronde, contrariamente a *Grand Prix Circuit* e a *Triple Battle F1*, il carburante ha un ruolo in tale simulazione poiché voi sceglieste la quantità di carburante da mettere nel serbatoio. Più il serbatoio è pieno e più l'auto è pesante. Per realizzare il miglior tempo possibile durante le prove conviene dunque prendere solo il carburante necessario per effettuare la prova. Inoltre avrete tutto l'interesse ad usare pneumatici più efficienti, cosa da non fare durante la corsa poiché durano molto meno degli altri.

Controllate la vostra corsa

A livello di corsa *Ferrari Formula One* è nettamente inferiore agli altri programmi di questo confronto.
Ciò dipende da un metodo di controllo poco efficiente che viene effettuato con il mouse. In questo game dirigete le ruote spostando il mouse, ma esse non ritornano diritte da sole, per cui siete costretti a numerosi riaggiustamenti di direzione, che sono tanto più pericolosi quanto

Piove, cambiate i pneumatici

più il mouse è sensibile. Il joystick è decisamente più adatto alle simulazioni automobilistiche. Per i puristi che non si accontentano del cambio automatico, auguriamo loro molto divertimento. In effetti, non solo dovranno confrontarsi con il mouse, ma, nello stesso tempo, dovranno battere sulla tastiera con l'altra mano per cambiare marcia.
Invece la qualità del metodo di controllo di *Grand Prix Circuit* è il punto forte di questo soft. Il joystick è molto preciso e, dopo un buon allenamento, si padroneggia perfettamente il veicolo. D'altronde la presenza di cinque livelli di difficoltà, molto ben studiati, soddisferà sia gli amanti di arcade che gli specialisti di simulazioni difficili. Nei due primi livelli il cambio è automatico e non rischiate di grippare il motore, ma i tre livelli successivi sono con il cambio normale ed il minimo errore è fatale. Correte fuori giri per qualche istante e vedrete fumo uscire dal motore... Per voi la corsa è finita!
Grand Prix Circuit possiede un vantaggio importante sugli altri tre programmi: l'intelligenza degli altri concorrenti. In effetti negli altri programmi le altre auto prendono le curve sempre nello stesso modo ed agiscono proprio come se non ci foste. Una volta analizzato il loro metodo, potete sorpassarle senza troppi problemi. Invece in *Grand Prix Circuit* gli altri concorrenti tentano davvero di impedirvi il sorpasso, il che è molto più realistico, e non vi urtano mai stupidamente. Questo è molto importante, poiché non si deve dimenticare che il minimo scontro è fatale. Sul piano del comportamento degli altri concorrenti questo programma è nettamente superiore.
Triple Battle F1 offre corse molto gradevoli grazie a un ec-

...folli partite a tre

cellente controllo del joystick, un pregio per questo programma a mezza strada tra arcade e simulazione. Si padroneggia perfettamente l'auto, sia con il cambio automatico che manuale. D'altra parte Triple Battle F1 offre due innovazioni molto interessanti. Per prima cosa la possibilità di giocare in tre è particolarmente stimolante, ma anche il fatto che le condizioni meteorologiche contino non poco. Provate a non fermarvi ai box per cambiare i pneumatici quando si mette a piovere. Si apprezzerà anche il fatto che la natura delle curve è segnalata da frecce molto precise che appaiono in sovraimpressione sullo schermo.
Indianapolis 500 vi offre la scelta tra un controllo con la tastiera o con il joystick. La seconda soluzione è la migliore, ma si deve riconoscere che non va poi così male con la tastiera, tanto più che le ruote si riallineano automaticamente. La corsa è davvero eccitante, grazie a numerosi concorrenti e ad una buona sensazione di velocità. Inoltre la corsa è molto realistica, con elementi che non si trovano nelle altre simulazioni. In questo tipo di programma la realizzazione in 3D a superfici piene offre molte più possibilità di un'animazione tradizionale. Per

prima cosa il vostro veicolo dispone della possibilità di effettuare la retromarcia. Così, quando vi ritrovate di traverso sulla pista in seguito ad uno scontro con i vostri avversari, potete fare retromarcia per riposizionarvi correttamente e quindi ripartire. Ancora meglio, potete effettuare mezzo giro e muovervi contromano. Ciò ha senza dubbio dell'incredibile, ma si deve provare di tutto almeno una volta nella vita! Le sensazioni sono davvero forti quando vi lanciate a tutta birra in uno slalom tra le auto che arrivano in senso contrario. Un altro elemento importante che non si trova in nessuna altra corsa di F1: un'auto incidentata rimane sulla pista per un certo tempo. Come nella realtà un addetto agita una bandierina gialla e ciò indica che vi conviene rallentare in attesa che la vettura sia tolta di mezzo.

La realizzazione assicura lo spettacolo

Ferrari Formula One non gode di una realizzazione eccezionale, ma si deve riconoscere che è il programma più vecchio tra i quattro. Il garage e la galleria del vento sono molto ben rappresentati, ma la corsa in se stessa non è particolarmente impressionante. Come abbiamo visto, il principale difetto di questo programma è dato dal controllo con il mouse, particolarmente difficoltoso in questo genere di game. Era una buona realizzazione all'epoca della sua pubblicazione, ma ormai incomincia a sentire il peso degli anni.

La realizzazione di *Grand Prix Circuit* è più convincente. E' opera dell'equipe che aveva realizzato l'eccellente *Test Drive* e ben se ne riconosce lo stile. Non c'è alcun effetto spettacolare, tranne i tunnel, ma, a compensare ciò, è chiaro, preciso ed efficace.

A livello di spettacolo, non ci sono molti dubbi, molto meglio *Triple Battle F1*.

Tre animazioni in 3D simultanee sullo schermo, come effetto è molto impressionante. Inoltre, ci si muove in fretta ed è proprio un piacere affrontare gli amici sui vari circuiti. Si apprezzerà anche il fatto che ogni tipo di motore ha un suono diverso che lo caratterizza. Infine, contrariamente ai suoi concorrenti, *Triple Battle F1* è rappresentato come un gioco arcade, con una vista del retro dell'auto. Invece, di solito, le simulazioni vi pongono all'interno del veicolo, con il quadro di bordo in basso sullo schermo, come avviene regolarmente negli altri tre programmi di questo confronto.

Nonostante la qualità dei programmi precedenti, *Indianapolis 500* è di gran lunga il migliore. Una realizzazione così perfetta da surclassare nettamente tutto quanto si è visto finora nel genere. Questa simulazione non solo offre un grande realismo, ma anche gli aspetti spettacolari non vengono trascurati. Per esempio, la funzione "Replay" permette di rivedere una scena da ben cinque angolazioni diverse: dalla vettura, dalla pista, da dietro il veicolo, dalle tribune e anche dall'alto grazie ad una telecamera piazzata su un elicottero. Si può così esaminare un incidente da tutti questi punti di vista e anche effettuare un ritorno sull'immagine. Questo è talmente divertente che si cede alla tentazione di provocare coscientemente degli spettacolari incidenti, non fosse altro che per avere il piacere di rivederseli. Che classe!

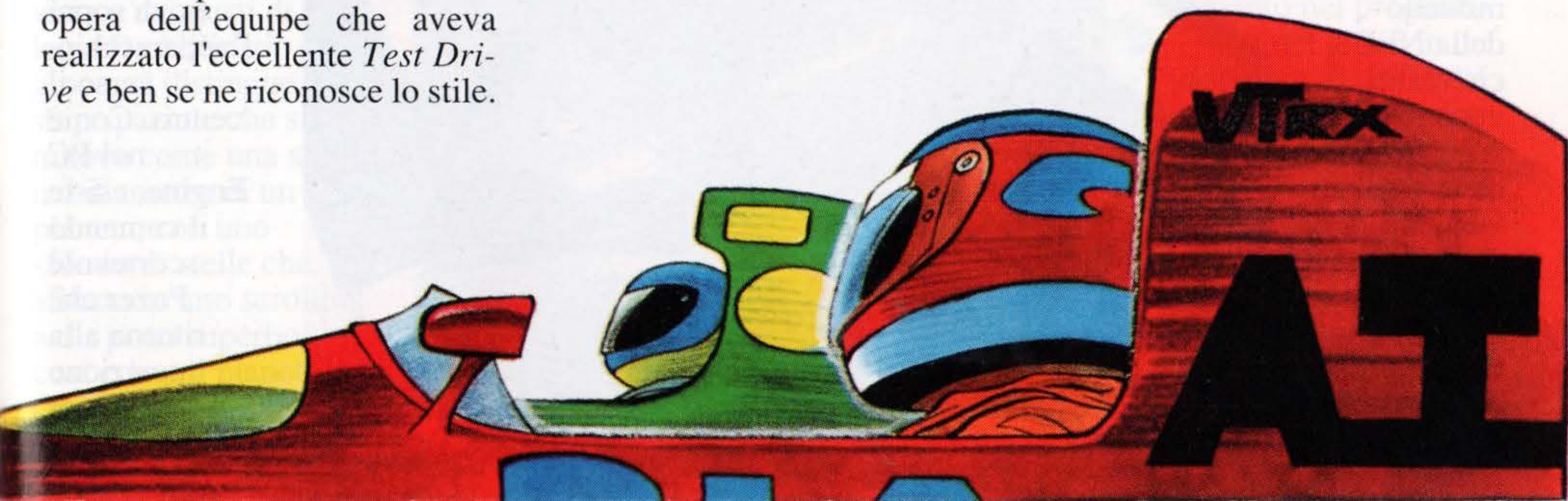
Bandiera a scacchi per Indianapolis

Non c'è dubbio, per il nostro esigente Mad Max, *Indianapolis 500* è il grande incontestabile vincitore di questa sfida.

E' superiore, e di molto, sia a livello di realizzazione che di realismo. E' davvero un successo completo e si può affermare che questo soft è per la F1 ciò che *Falcon* e *F29* sono per le simulazioni di volo.

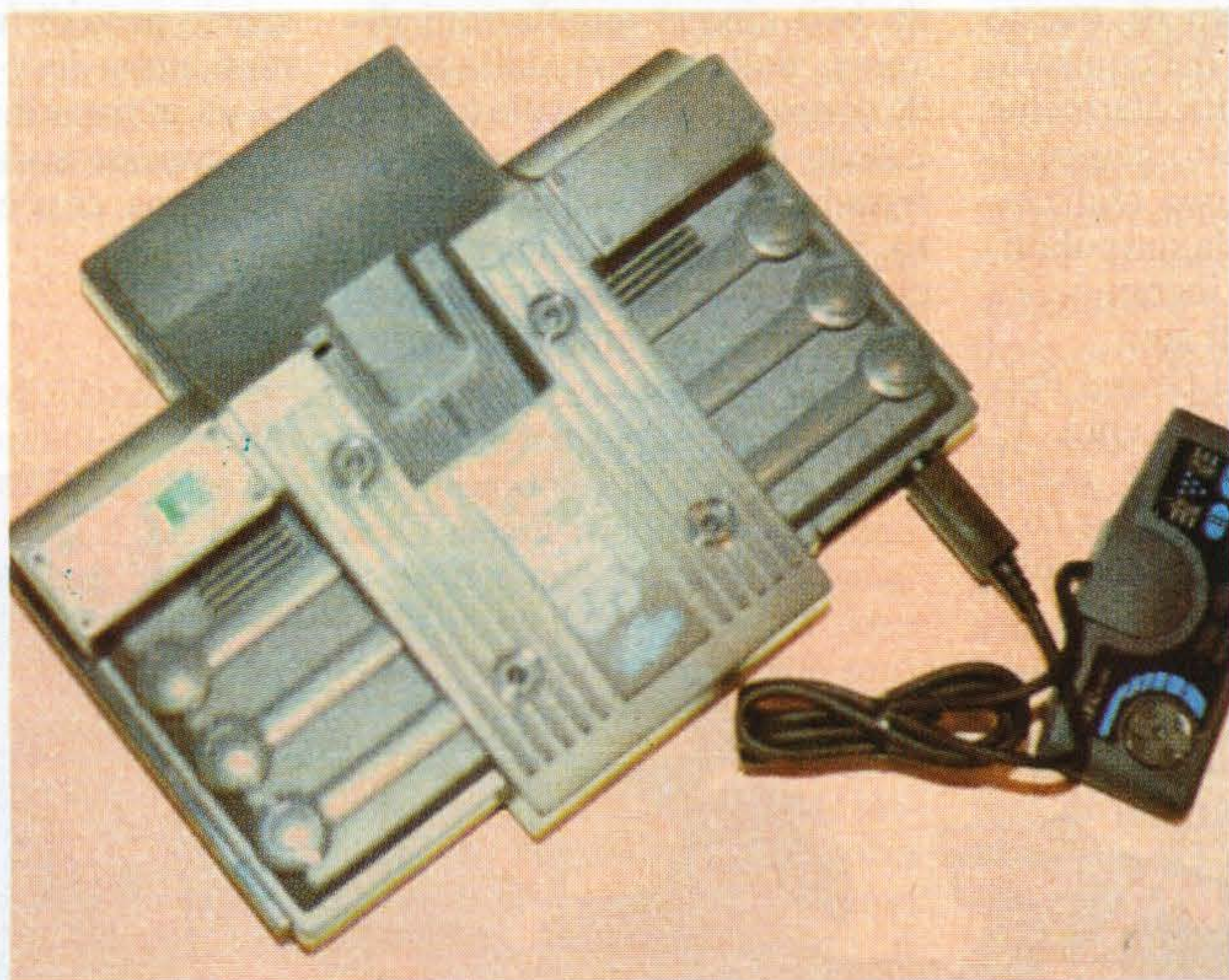
Inoltre questo programma può soddisfare sia gli appassionati di simulazione che gli appassionati del genere arcade. *Triple Battle F1* è anche lui un gran gioco. In effetti si tratta di un gioco arcade arricchito da interessanti elementi di simulazione. Questo perfetto equilibrio tra arcade e simulazione ne fa un programma molto divertente, di cui non ci si stanca presto. *Grand Prix Circuit* è sicuramente un eccellente programma che elargisce appassionanti campionati. Non si cura degli aspetti tecnici della corsa, ma la guida è molto realistica. *Ferrari Formula One* ha scarso peso di fronte ai concorrenti, ma si deve riconoscere che ha un indiscutibile interesse per gli appassionati di meccanica. Insomma, ce n'è per tutti i gusti!

Mad Max

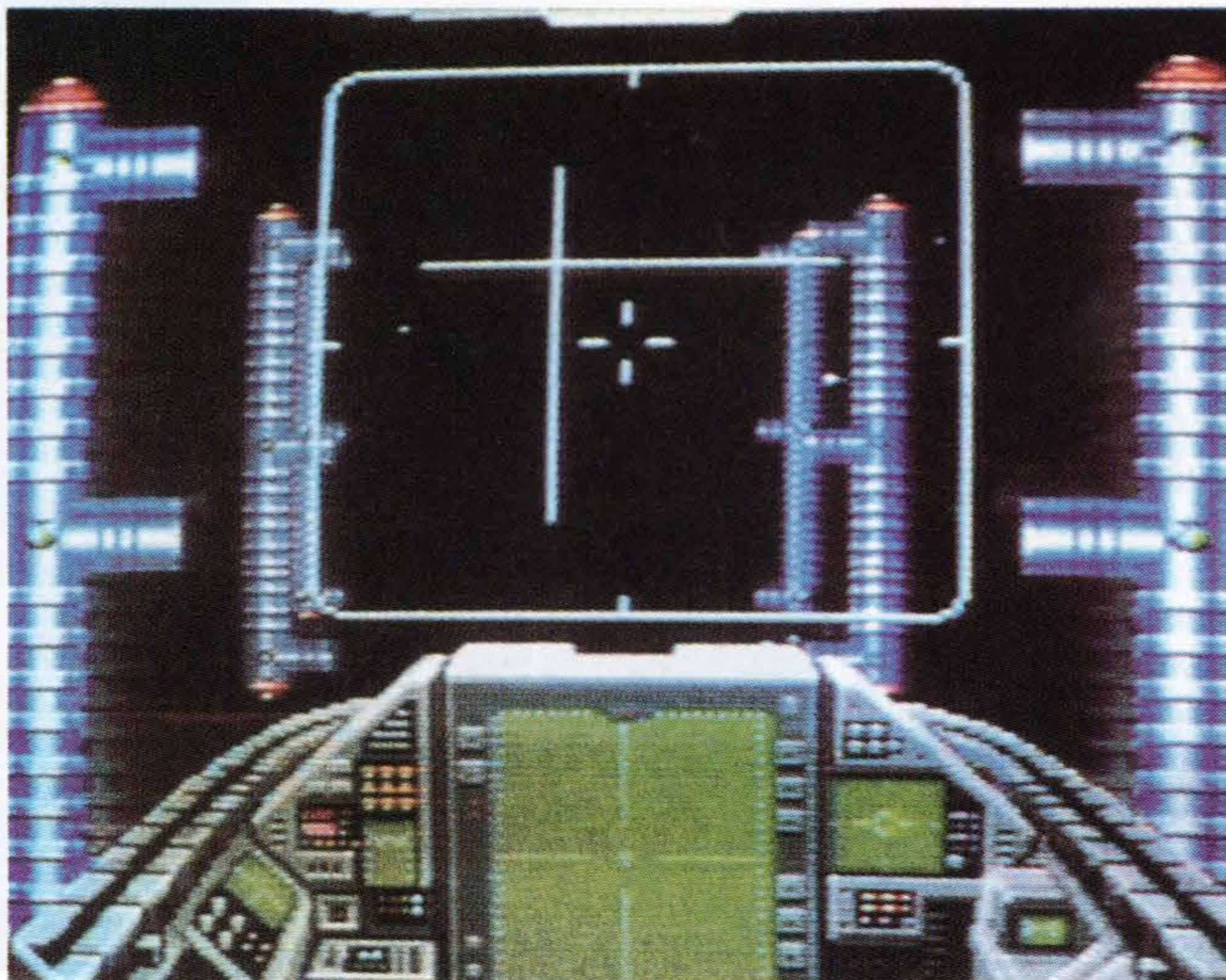
PC Engine Super Grafx

La NEC diventa ogni giorno più forte e, non accontentandosi più di sponsorizzare la "seppure importante" Coppa Davis, non smette mai di migliorare i suoi modelli, e soprattutto le prestazioni delle sue macchine nel settore dei games!

La Console da gioco NEC PC Engine, è stata lanciata già da qualche anno. Già sui primi numeri di Guida Videogiochi ne parlavamo anche se in Italia non era ancora stata importata e commercializzata. Molte comunque sono state le richieste giunteci per questa nuova macchina che aveva già conquistato il mercato americano e, sebbene l'estetica fosse un po' diversa da quella che conosciamo oggi, continua ad essere venduta su quel mercato piuttosto bene. Stesso discorso per il Giappone dove contende a Nintendo il primato del numero di vendite. Oggi, tre mesi dopo, il lancio dell'ultimo modello della NEC, circolano voci secondo le quali una versione rimoderanta sarà lanciata negli Stati Uniti ed in Europa nel corso di questo stesso 1990.

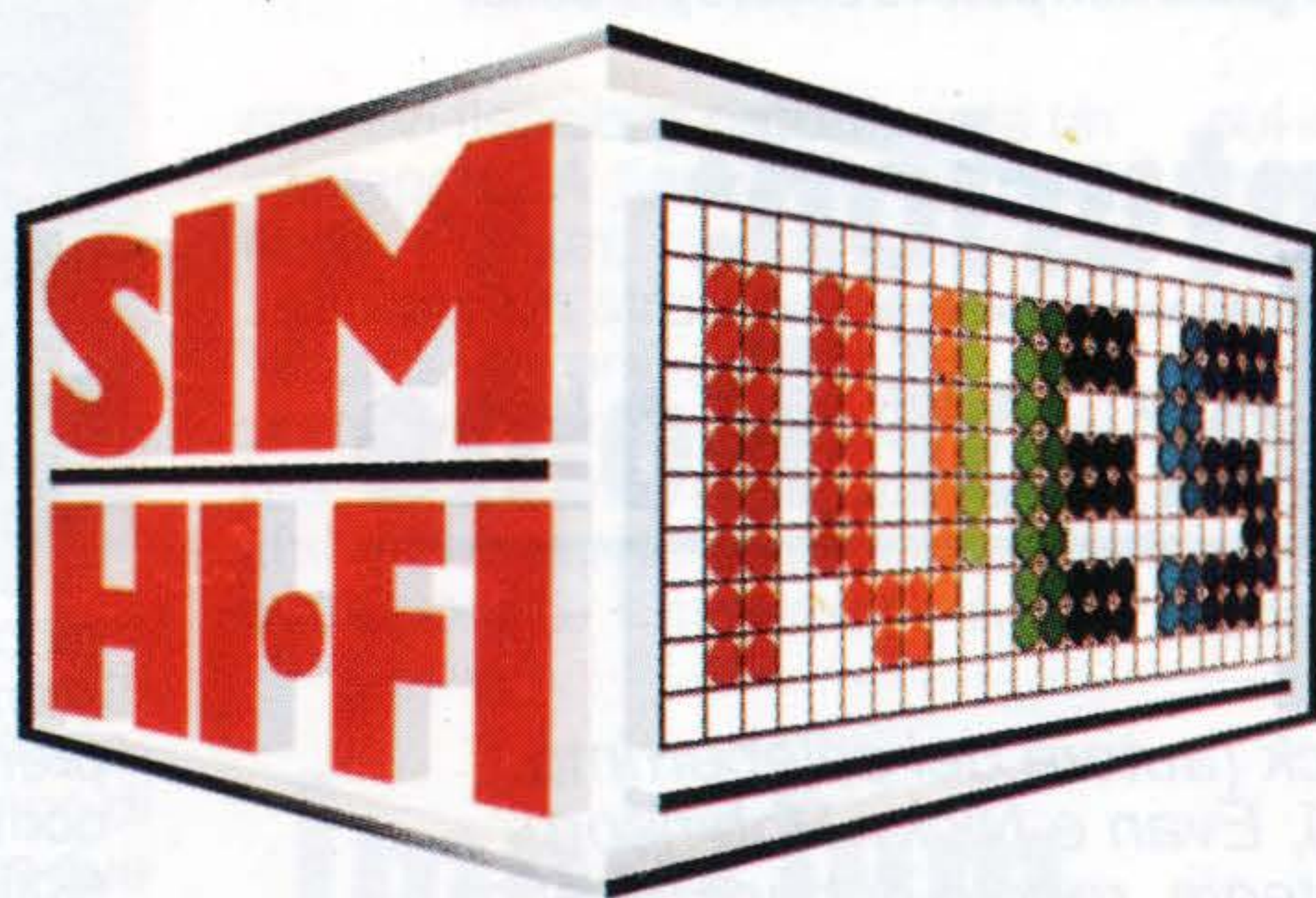
Il New Engine

La nuova console PC Engine Super Grafx è due volte e mezzo più grande della macchina originale, così come doppio è il numero degli sprites presenti sullo schermo (da 64 a 128). Propone, inoltre, un suono migliore, più colori (una tavolozza di 4096) e si rivela perfettamente compatibile con il modello originale; ciò vi permetterà il non indifferente vantaggio di utilizzare i giochi della vostra vecchia console (grazie NEC!). Questa macchina possiede una forma molto originale, anche se ad onor del vero, più futuristica che funzionale. La si può descrivere come una parte di un computer (fatto abbastanza inusuale per queste macchine). Il vano per la cartuccia si trova sopra l'apparecchio, verso il centro. Come nel PC Engine, esiste il comando scorrevole Pozer che ritorna alla posizione iniziale per

impedire che esca la cartuccia ed un interruttore on/off.
Si trovano anche due porte d'estensione dietro (un bus esterno, che non è compatibile con il CD-ROM), ed un'altra situata davanti, semplicemente chiamata S Expansion.
L'uscita video si ottiene dall'uscita composta e curiosamente non esiste un'uscita RF (televisione).
Il suono a diffusione stereo, con un'uscita a sinistra e una a destra completano la macchina. Un joystick (o piuttosto un joypad, praticamente lo stesso della versione precedente), beneficia di pulsanti di sparo automatico che vi risparmieranno sudate e lacrime di dolore alle dita (perlomeno quando si tratta di giocare con certi game).
Quanto ai giochi, sono programmati su cartuccia come per la macchina originale ed hanno capacità equivalente se non decisamente superiore (circa 4 megabit).

Battle Ace
Un gioco dal titolo Battle Ace (si tratta di un soft che sembra un incrocio tra Galaxy Force e Afterburner) viene regalato a chi acquista la nuova console. Controllerete un guerriero che deve battersi attraverso la galassia, contro diabolici extraterrestri (che barba! diranno gli amanti di games di ben altro genere; o che meraviglia, ciò dipende solamente dai punti di vista e dai gusti di chi legge!). All'inizio del gioco, si distingue uno ship spaziale che si muove come una sfera nel diametro di un pianeta, con uno sfondo di stelle che sfilano in uno scrolling a dir poco superbo, così come il pianeta che estende la sua grande superficie sotto di voi. Premendo il tasto Run, vi ritroverete in un tunnel di lancio e partirete a tutta velocità verso una piccola luce che si ingrandisce fino a quando non sarete proiettati sulla superficie del primo pianeta e nel vivo della battaglia dove troverete pane per i vostri "agguerritissimi" denti. Vedrete attraverso il cruscotto con l'aiuto di un mirino a forma di croce che può compiere degli spostamenti a 360° verso l'alto, il basso, a destra o a sinistra, quindi manovrabilità ottima. Nella cabina di pilotaggio si trova anche un radar che mostra gli alieni che arrivano davanti a voi o alle vostre spalle mentre sorvolate uno strato di nuvole.
Il pulsante "1" aziona il mitragliatore mentre il "2" lancia i missili. Tutto questo si svolge molto velocemente, perciò i requisiti essenziali sono dei buoni riflessi, e i vostri nemici, come le loro apparecchiature, sono precisi e veloci dimostrandosi degli antagonisti degni di rispetto. Potete sorvolarli o tentare di schivarli; oppure, per gli smanettoni più "fuori di mela", sarà possibile effettuare una rotazione di 360° sempre sparando.
L'azione comincia di giorno per finire di notte ed il numero dei nemici va sempre aumentando nel progredire del gioco in un dosaggio di difficoltà "giusto". Dovrete aprirvi la strada attraverso una scatenata tempesta di lampi luminosi che cadono al suolo. Dovete assolutamente evitarli poiché il loro contatto è fatale e

perdereste così una delle tre vite a vostra disposizione. Se riuscirete ad uscire vivi da questa incredibile tempesta, la nave-madre vi aspetterà, circondata da ship incaricati di difenderla e che vi spareranno addosso, senza darvi un attimo per riflettere, mentre cercate di distruggere il campo di forza, perciò se volete riuscire a portare a buon fine la missione dovrete mettercela veramente tutta e non concedervi neppure un attimo di distrazione.
Solamente quando lo avrete completamente distrutto, potrete contemplare, in tutta la sua magnificenza e immensità, il panorama del sistema solare con i pianeti che vi gravitano e vi verrà mostrato il prossimo campo di battaglia in cui vi diletterete in una lotta all'ultimo respiro (wuaooh! Che effetto!).
Le altre scene presentate dal programma, sono classiche del combattimento spaziale, che complica il tutto è la concentrazione di pericolosi e subdoli asteroidi, ma il tutto è meglio reso in 3D a superfici piene, con gli inevitabili nemici che si precipitano su di voi e girano su se stessi , il che li rende doppiamente pericolosi per la vostra povera "pellaccia" che bisognerà proteggere con le unghie e con i denti (gulp!).
Vi aspetta anche un giro non proprio "turistico" in alcune trincee in fondo alle quali dovrete evitare dei raggi laser che vi prendono "allegramente" di mira (ma ce l'hanno proprio tutti con voi? La vita di un "povero smanettone" è, ultimamente, messa a dura prova). Da non dimenticare il pianeta deserto e il pianeta Lava, in cui i flutti di magma si proiettano in aria come l'acqua nelle fontane (non vi ricorda Galaxy Force?), in gigantesche colonne: evitatele ad ogni costo, non sono altrettanto innocue, il rischio che si corre non è certo quello di fare una rinfrescante doccia, ma piuttosto di sbrucciacchiarsi un po', se non rimetterci anche una vita!
La musica e i suoni sono eccellenti (la musica di sottofondo è un buon vecchio rock che si accorda armoniosamente a meraviglia con la frenesia dell'azione), ma ciò non dovrebbe stupire; è stato fatto risaltare proprio la maggiore potenzialità della nuova macchina per quanto riguarda il sonoro.
Per finire, guadagnerete una vita supplementare a 20000 punti e che vi sarà molto utile se non addirittura essenziale per riuscire a progredire in questo game.

Super Grafx!
Dunque, nel confronto puramente estetico, questo nuovo modello sembra assomigliare molto al primo, con il quale è compatibile. Ma allora, ci chiediamo e vi chiederete perché la NEC ha lanciato un nuovo modello, visto e considerato, che quello vecchio si vende ancora così bene? La risposta è semplice e risiede nel fatto che la Sega, e prossimamente (sono loro a dirlo) la Nintendo, usciranno con le nuove console 16 bit, con una grafica, dei colori e dei suoni nettamente superiori alle più modeste console da 8 bit. La NEC ha cercato di prendere le misure e di avvantaggiarsi sulle concorrenti, proprio in previsoine dell'invasione Nintendo e per far fronte alla concorrenza del Sega Mega Drive (attualmente il "16" bit numero 1). La nuova Console NEC ha tutto quello che serve per avere successo: compatibilità con il suo predecessore, buon suono, numerosi sprites (128), e miglior tavolozza (4096 colori). Gli si può solo rimproverare il prezzo più elevato e le difficoltà di adattamento abituali per un nuovo prodotto.
Il PC Engine Super Grafx si assicurerà una buona posizione con l'eccellente tenuta dei suoi sprites e dei suoi colori. Ma aspettiamo i giochi prima di fare un'apologia più completa!
A.C.

© Micro News. Tutti i diriti riservati.

MUSICA PER I VOSTRI OCCHI

SIM HI-FI IVES

24º Salone Internazionale della Musica e High Fidelity
International Video and Consumer Electronics Show

Fiera Milano • 20/24 Settembre 1990

ALTA FEDELTÀ • CAR ALARM SYSTEMS • ELETTRONICA DI CONSUMO • HI-FI CAR • HOME VIDEO • PERSONAL COMPUTER STRUMENTI MUSICALI • TV • VIDEOREGISTRAZIONE

HOME VIDEO
5ª Rassegna delle Videocassette registrate

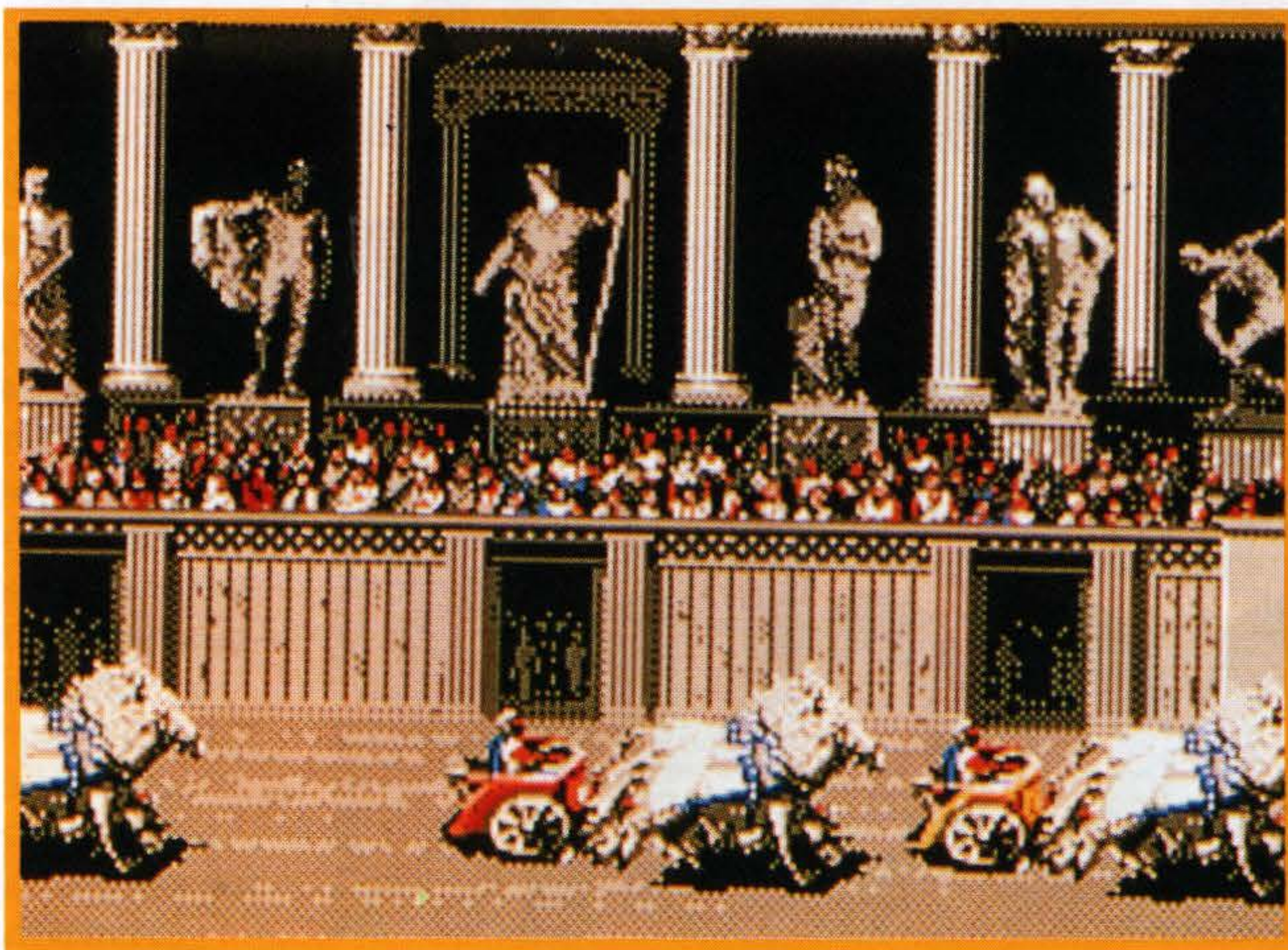
Ingressi: Piazza Carlo Magno - Via Gattamelata
Orario: 9.00/18.00 - Pad. 7-12-13-14-14 A/B-15
Aperto al pubblico: 20-21-22-23 settembre
Giornata professionale: lunedì 24 settembre

VIVA i giovani 90
Festa per i giovani musicisti

Segreteria Generale SIM-HI•FI-IVES: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. (02) 4815541 - Telex 313627 - Fax (02) 4980330

ASSOEXPO

FIERA MILANO

Anteprima

La cornice che fa da sfondo al game non poteva essere più bella!

Centurion: Defender of Rome

AMIGA - ST - PC

Creato da Kellyng Beeck (autore del celeberrimo Defender of the Crown), Evan e Nicky Robinson, Centurion prevede strategia, regole di base, grafica insuperabile, animazioni riproducenti le battaglie, eventi diplomatici e i grandi giochi famosi della "Roma Imperiale"!

Electronic Arts

In questo game comincerete in qualità di ufficiale al controllo di una legione Romana. La storia narra di Roma, ancora agli albori del suo splendore, che si difende a malapena dalle orde di barbari e dalle armate saccheggiatrici che cercano di dominarla. Grazie ai soldati e alla vostra abilità potrete non solo difendere Roma ma anche annettere, nel contempo, nuove provincie sotto il vostro dominio.

Negoziate con i capi delle tribù vicine, offrendo loro protezione ed alleanza con Roma. Qualora i barbari non vi ascoltassero, passate ad argomenti più convincenti e usate senza indugio le vostre legioni che aspettano un vostro ordine in qualunque momento. Sul campo di battaglia potete scegliere a piacimento formazione e tattica per le vostre armate: sfondamento, aggiramento, battaglia a sorpresa ed altro.

Una volta iniziata la battaglia potete dirigere le vostre schiere (fanti e cavalleria) contro le truppe nemiche. Una progettazione del gioco intuitiva consente di controllare direttamente le legioni senza comprometterne la strategia. Grazie al fiorire della grandezza di Roma e sotto la vostra brillante guida, potete costruire navi, comprare legioni, imbarcarle per poi utilizzarle in combattimenti navali. Come dice il creatore del gioco Kellyng Beeck "Non vi è un solo modo per terminare e vincere il gioco". "Intraprendere successive sessioni di gioco sarà come giocare per la prima volta".

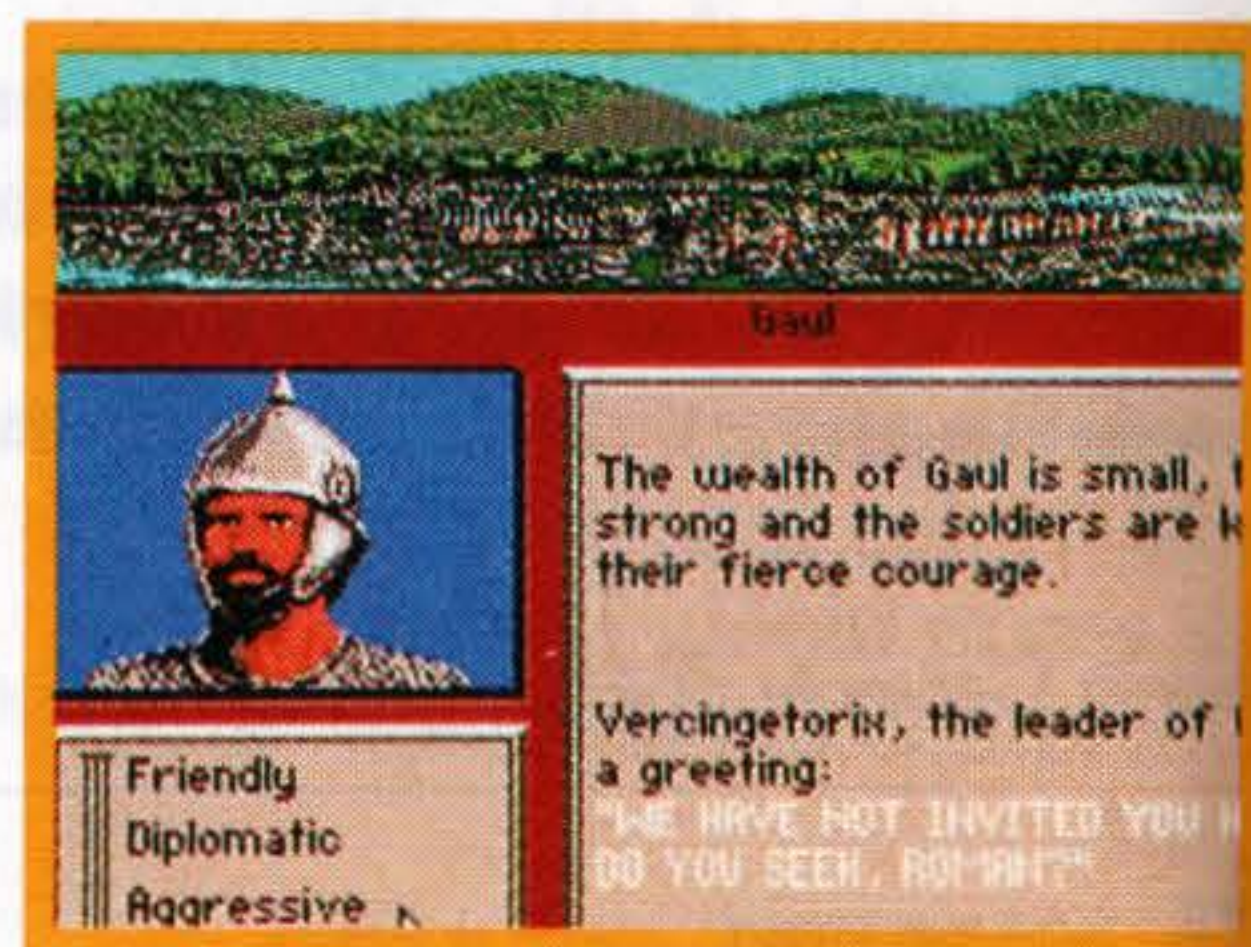
Quando vorrete qualcosa che non sia la guerra, potete costruire stadi per i giochi. Scegliete i giocatori che volete utilizzare in combattimento nel Colosseo, prendete il controllo sul favorito e combattete sino alla morte (possibilimente dell'avversario)! Se preferite i giochi di nobiltà potete guidare un pesante, medio o leggero carro per correre al Circo Massimo. Combattete il vostro avversario o disturbate i suoi cavalli se volete riuscire a vincere oro e gloria.

Se, disgraziatamente, la fortuna non è dalla vostra parte, potete sempre imbrogliare o corrompere un competitore, drogare i cavalli (già allora!) od invocare l'aiuto degli dei.

A.C.

L'Europa del tempo

Le truppe sono già schierate...

... e pronte ad attaccare!

Projectyle

AMIGA - ST

Ecco un velocissimo ball-game a 3 giocatori. Dall'Electronic Arts un gioco sportivo futuristico. Projectyle è un prodotto originale di sicuro successo!

Electronic Arts
Questo game vede in campo otto team che si affrontano in un futuristico gioco dell'hockey per mettersi fuori combattimento, oppure si affrontano in campionato per un periodo di 21 settimane. Ogni incontro viene giocato da tre squadre, nel tempo di tre quarti d'ora e suddiviso in due tempi. Il disco viene posizionato nel quarto centrale del campo e deve essere, naturalmente, portato in una delle altre parti del campo. In tre di queste un giocatore si difende dagli attacchi provenienti dalle altre due zone, mentre nel quarto restante, la "zona della mischia", ogni squadra ha la possibilità di effettuare il goal. In qualsiasi momento il giocatore può utilizzare il computer per controllare le squadre nell'incontro, agendo con il joystick e la tastiera. Il giocatore ha la possibilità di scegliere, tra otto squadre, quella che dovrà difendere la "zona della mischia" e tra le restanti quelle che giocheranno nelle due zone di attacco. I componenti delle squadre possono essere addestrati per i compiti specifici che dovranno assumere nel gioco. Per ogni partita giocata in casa, sono previste due partite in trasferta, quindi possedere un team di sportivi flessibile rappresenta un vantaggio. A fianco dei componenti i team, sono necessari specialisti in strategie come l'attacco a sorpresa o l'agilità per prendere vantaggio dalle squadre avversarie. Le caratteristiche di Projectyle sono la velocità dell'azione e i movimenti continui in otto direzioni con otto brani musicali differenti; il tutto per soddisfare anche i più esigenti. E' prevista l'ulteriore possibilità di cambiare l'impostazione del gioco in un arcade d'azione, utilizzando strategicamente rapporti statici e costituendo federazioni.

Partite intense e una buona visione del gioco sono le carte vincenti..

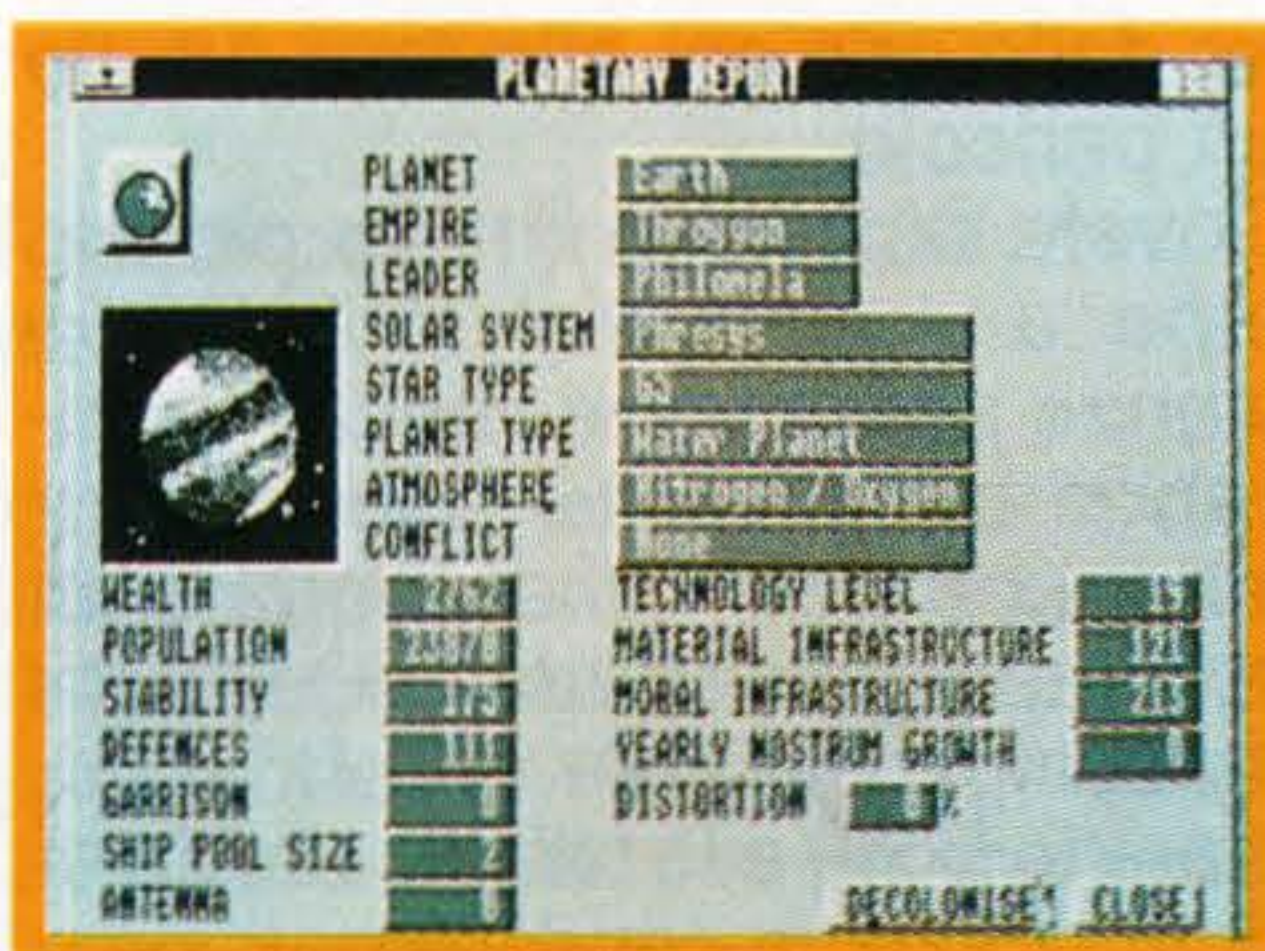
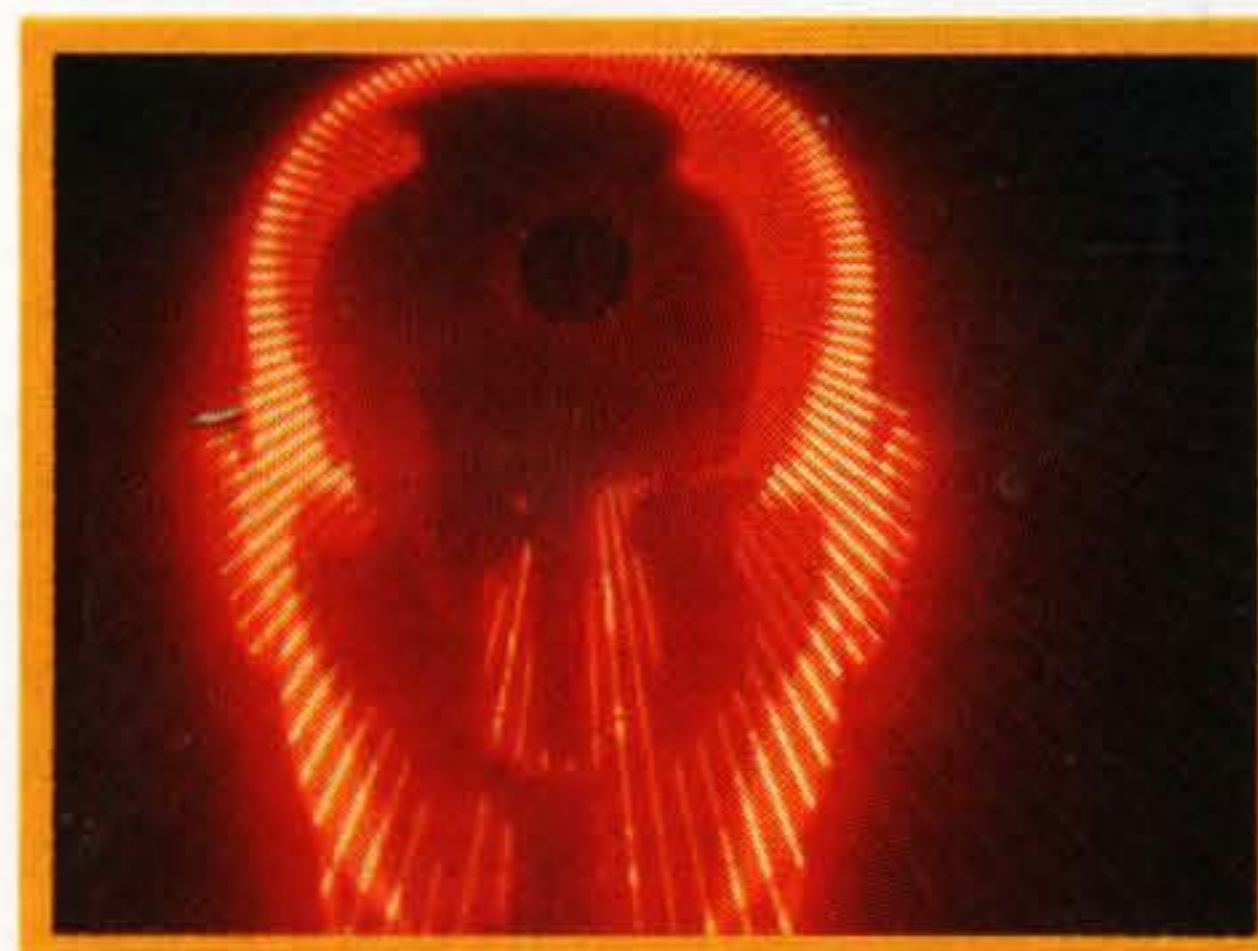
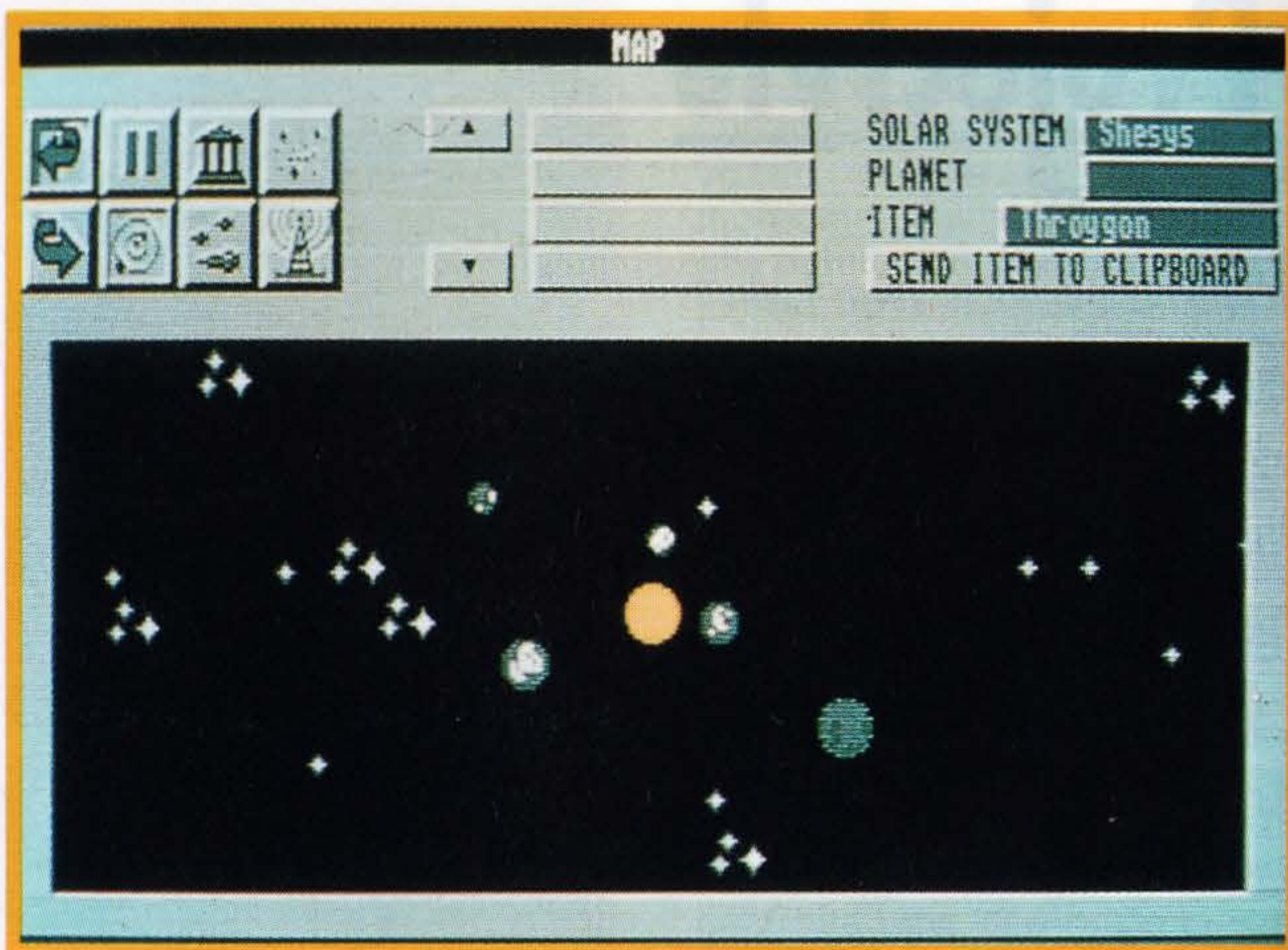
Anche gli autori sono in tema!

Imperium

AMIGA - PC

Un nuovo sofisticato gioco di strategia sui prossimi 1000 anni dello sviluppo dell'uomo.

Electronic Arts
Imperium è un complesso gioco di strategia ambientato negli anni successivi al 2020. Possiede un carattere imperiale in quanto il giocatore diverrà l'ultimo imperatore sopravvissuto della galassia. Ciò gli permetterà di esercitare la gestione economica, diplomatica, politica e militare. L'Electronic Art ha riunito per l'occasione un team altamente qualificato. Il game è stato progettato da Mattew Stibb la cui

La mappa è dettagliata

Il mostro che vi attende a fine livello!

passata esperienza è stata nell'ambito dei wargame. Il programmatore, Nick Wilson, con esperienze precedenti nell'ambito degli 8 bit, è alla sua prima esperienza con i 16 bit. La grafica è stata realizzata da Katl Cropley, responsabile del progetto grafico di "The Hound of Shadow". In qualità di imperatore della terra e dei pianeti suoi alleati, l'obiettivo del giocatore sarà quello di rimanere al potere per i 1000 anni successivi oppure di restare l'unico imperatore sopravvissuto nella galassia. A scelta si possono controllare le attività economiche, diplomatiche, militari, oppure si può delegare il controllo di queste al computer. Per espandere il proprio impero, il giocatore deve costruire flotte di astronavi per invadere nuovi pianeti alla ricerca di quelli che producono Nostrum, una droga che dona immortalità. I rapporti planetari forniscono uno spettro di informazioni per tutti i pianeti conosciuti. I subordinati dell'Imperatore rappresentano gli occhi e le orecchie del suo immenso impero. Ognuno possiede il proprio livello di competenza, abilità diplomatica e carisma; il giocatore deve provvedere a fornire loro danaro, promozioni e Nostrum.

Scenario splendido ma non fatevi distrarre, potrebbe esservi fatale!

Atmosfere musicali classiche dell'impero e schermi con mappe animate consentono l'osservazione di tutti i pianeti della galassia nonché del sistema solare. I rapporti informativi aggiornano il giocatore sul progresso del proprio Impero. Questi indicheranno, per esempio, l'arrivo delle astronavi a destinazione oppure quando gli ambasciatori ricevono un messaggio diplomatico, o quando una carestia è in corso su di un pianeta agricolo. Il gioco fornirà in ogni caso rapporti, in modo da non isolare completamente il giocatore dalla galassia che lo circonda. Le elezioni avvengono ogni 50 anni, e l'Imperatore può anticiparle di diritto. La carta storica di popolarità è un buon indicatore di come la politica dell'Imperatore è stata accolta (perché non fornirne una copia anche ai nostri politici?). *A.C.*

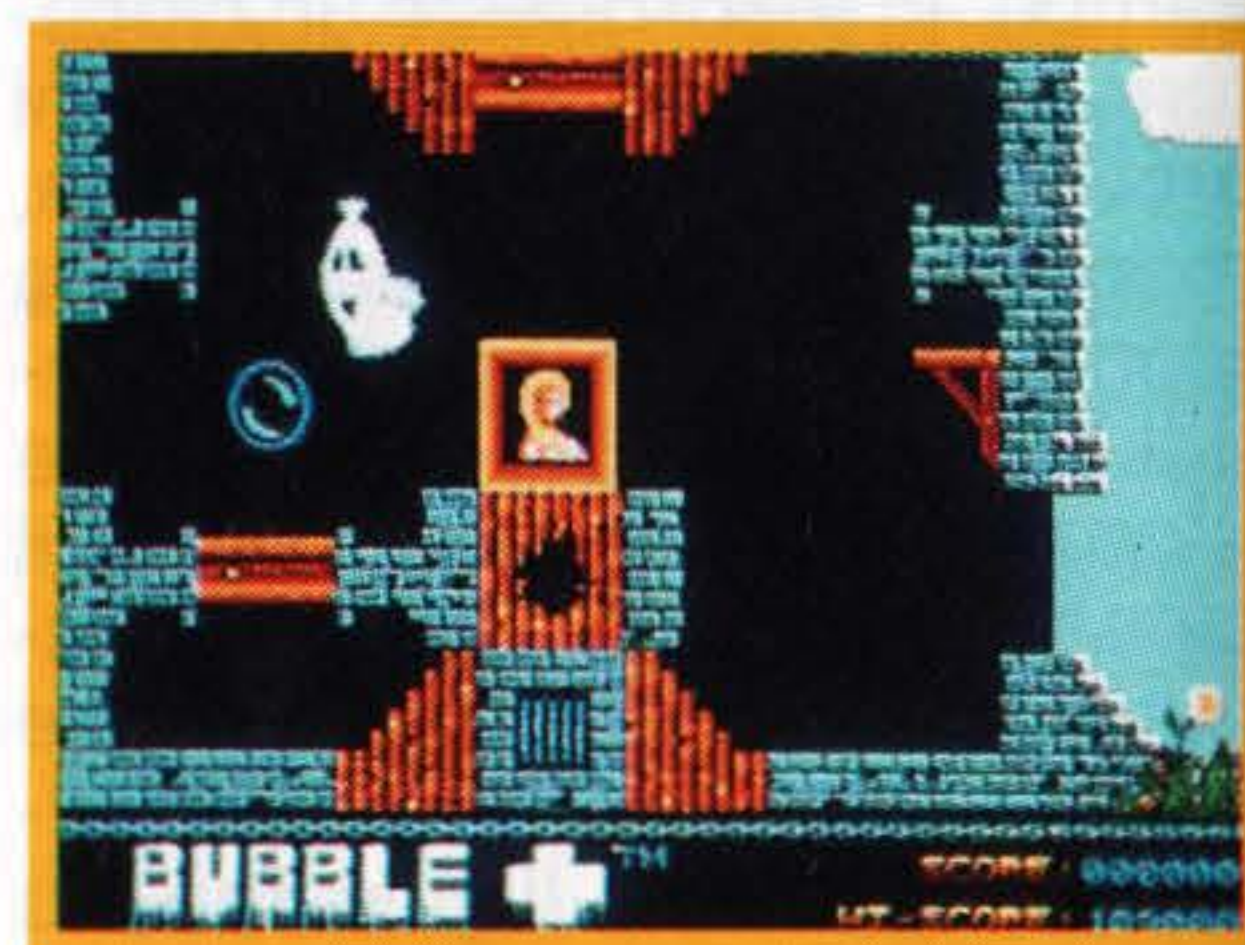
Bubble Plus

AMIGA - ST - CPC

Sono sicuro che avete già fatto la conoscenza del piccolo e birichino spirito di Bubble Ghost. Ora il nostro caro amico è ritornato con Bubble Plus per deliziarci ancora con una delle sue avventure.

Infogrames

Il suo lavoro è sempre quello del vagabondo per antonomasia, inseparabile, come ormai tutti sanno, dalle sue famose bolle, micidiali come, se non di più, di un cannone o un mitra ultramoderno. Questa volta è capitato in un antico castello, farcito come è logico prevedere, di trappole e trabocchetti in ogni angolo: dalle prigioni alle torri è tutto un pericolo.

Dovete aiutare il nostro piccolo eroe a superare il labirinto di stanze per cercare l'uscita, schivando cautamente i piccoli mostri verdognoli che tentano di sbarrarvi la strada con ogni mezzo, la candela che fa scoppiare le bolle e le lamine che lo ridurrebbero in tanti piccoli pezzettini, tanto piccoli da potersi raccogliere con il cucchiaino...

Un nuovo mondo vi attende!

Tutto di tutto: quaranta schermate da attraversare per trovare l'uscita e per le quali vi sarà data la possibilità di allenarvi.

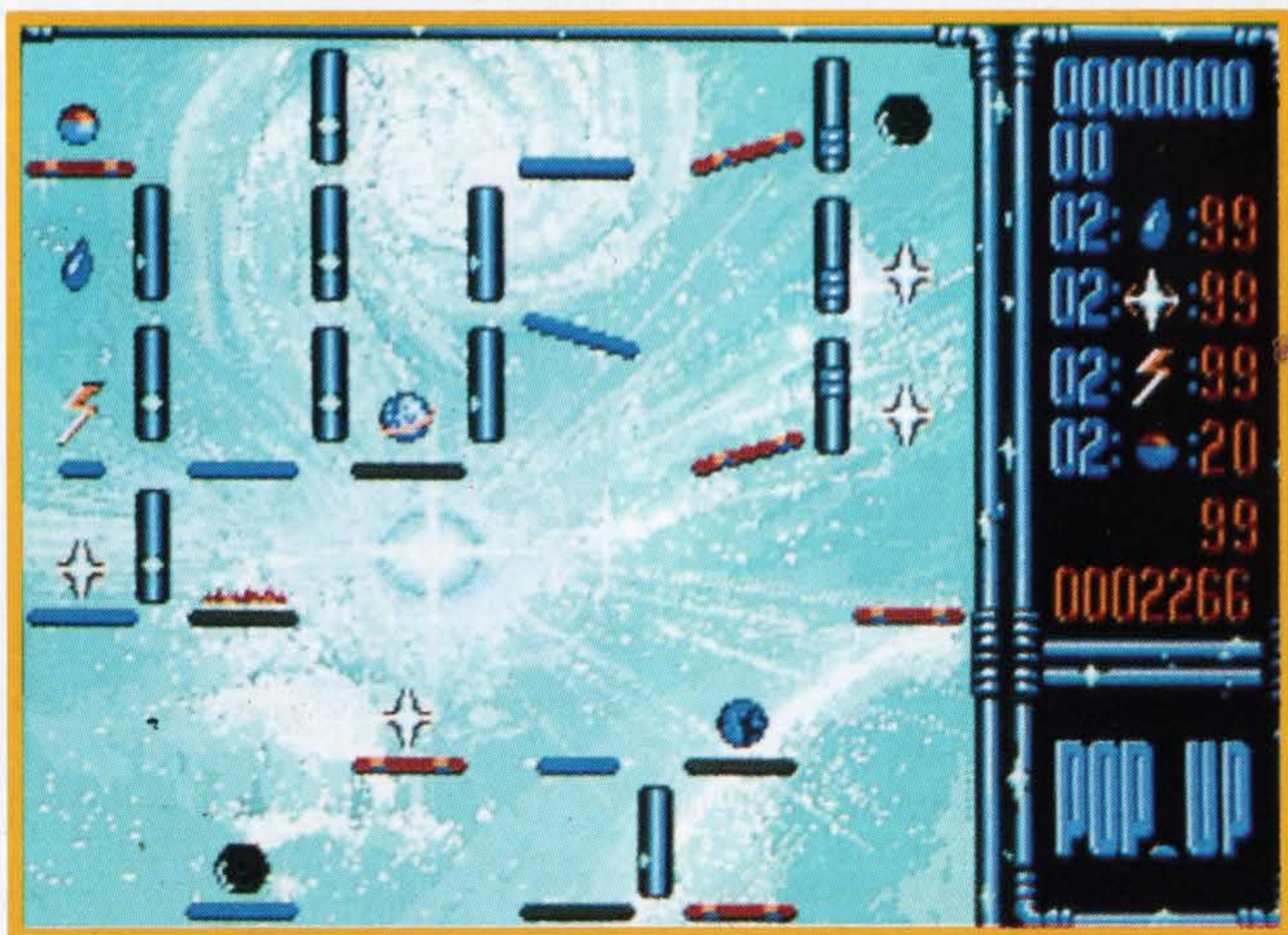
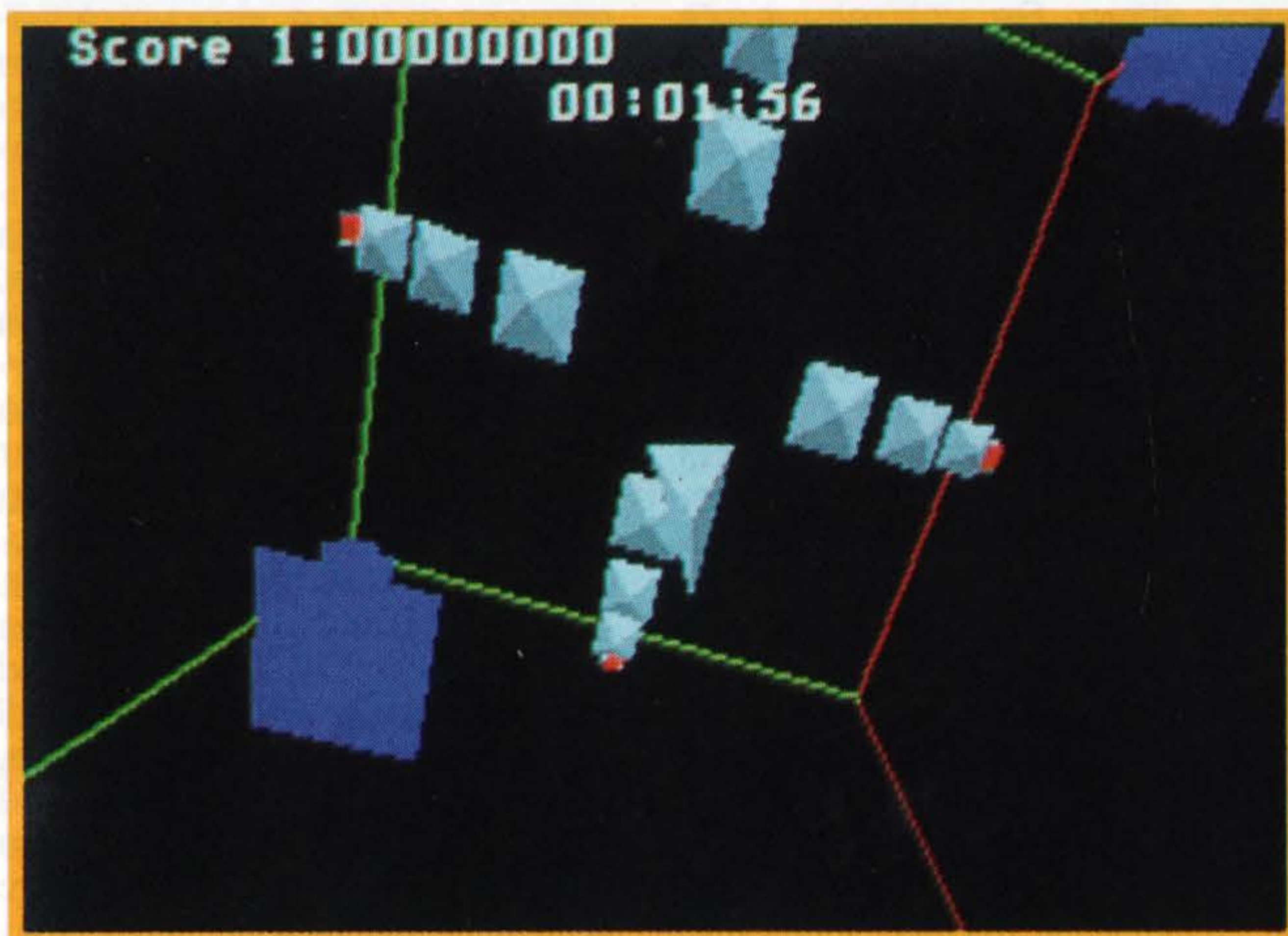
Niente vi impedirà dallo sfidare i vostri nemici, il punteggio farà il vincitore!

Pop Up

AMIGA - ST - PC E COMPATIBILI

Un viaggio attraverso il tempo in un turbinio di azione...

Infogrames

Pop Up: ecco il nome della piccola ed energica palla che farete rimbalzare da un'era all'altra. Passando dalla Preistoria al Medio Evo, e ai Tempi Moderni: toccherete ogni era della civilizzazione. Un genuino gioco arcade colmo di sorprese e la possibilità di costruirvi le schermate di gioco. Disponibile molto presto su ST, Amiga, PC e compatibili.

Un colorato e fantastico mondo in cui dovete lottare per sopravvivere!

La nuova concezione del gioco non ha influito sulla qualità della grafica!

Alpha Waves

AMIGA - ST - PC E COMPATIBILI

Alpha Waves (ovvero il generatore di sogni) è un soft altamente innovativo e stimolante.

Infogrames

Alpha Waves non è solo un nuovo gioco ma una nuova concezione. Un concetto nato dal New Age, il sodalizio tra spirito e tecnologia! Questi sono gli elementi di base che formano l'idea del New Age. Idea che ha spinto la Infogrames ad immaginare un gioco che stimoli l'immaginazione portando ad un profondo rilassamento che può anche provocare uno stato di "sogno".

Il gioco è di concezione unica: maneggerete un oggetto in uno spazio cubico in tre dimensioni. L'oggetto deve salire su di una piattaforma e una scala allo scopo di raggiungere la porta magica. Questa terza dimensione è anche abitata da poligoni che sono dotati di intelligenza e linguaggio che non sono di questo mondo.

Ma il gioco va molto oltre. Alpha Waves è più di un affascinante gioco in uno straordinario universo. Al semplice piacere di giocare si aggiunge la ricerca di suoni armoniosi nell'onda alfa.

Le stanze emettono frequenze sonore alfa e questo stimola la mente e facilita il rilassamento. Quando entrerete nell'universo di Alpha Waves, proverete nuove sensazioni. Di fianco al progetto del giocatore c'è il responso della macchina.

Per la prima volta, l'interattività media scorre vicino alla riflessione e all'intelligenza. Qualcuno può dire che Alpha Waves stabilisce una comunicazione tra micro-computer e umanità. Una comunicazione creata dalle frequenze emesse dal computer e capite dal cervello umano... al di là del coscio.

Alpha Waves "è" il primo soft che crea emozioni...

L.P.

© Tilt. Diritti riservati.

Darius +

ATARI ST

Darius + è uno shoot'em-up appassionante per la gestione delle armi.

The Edge. Programma: Glynn Kendle; grafica: Tahir Rashid; sonoro: Uncle Art.
A bordo del vostro ship, procedete durante i ventisei differenti quadri del gioco, disposti a piramide; siete dunque obbligati a cominciare da A, ma dopo aver terminato con successo questo quadro, avrete la scelta del tragitto fra B e C e via di seguito, fino alla fine di questa piramide alfabetica. Questo sistema di scelta dei percorsi permette di variare un po' il gioco. Vi dovrete cimentare in una specie di tunnel, delimitato sopra e sotto da rilievi mutanti, da evitare assolutamente. Questi rilievi procedono in uno scrolling lento ma regolare, mentre il fondo resta immobile. All'inizio disponete di cinque vite, di uno scudo che sopporta un certo numero di colpi prima di essere distrutto facendovi perdere allo stesso tempo una vita e un cannone. Il sistema di armamento complementare è piuttosto sofisticato e richiede qualche delucidazione. Oltre al vostro cannone di bordo disponete di altre botole per sistemarvi droide e cannoni complementari. Queste botole sono comandate dai tasti numerici della tastiera. Per completare il vostro equipaggiamento,. dovrete recuperare dei bonus forniti sotto forma di stelle intermittenti. Gli altri bonus-stella, dal centro arancio, miglioreranno l'arma contenuta nelle botole selezionate, mentre le altre armi continueranno ad essere attive. Se voi recuperate una stella intermittente con la botola 1 aperta, sarete gratificati da una invulnerabilità temporanea. A complicare il tutto, i bonus sono sensibili ai vostri tiri e dovrete quindi evitare di colpirli. Dovete naturalmente occuparvi delle orde di ship nemici e delle torrette di tiro. Queste ultime sono inaccessibili fintanto che non disponete del cannone laterale corrispondente e del tiro a ventaglio. Evitate dunque i loro proiettili in un primo tempo. Le navi nemiche attaccano in modo piuttosto uniforme in uno stesso quadro e non sono troppo difficili da distruggere all'inizio. Guardatevi tuttavia dagli attacchi alle spalle e trasferite, appena l'avrete, il droide all'interno. Alla fine di ogni quadro, sarete al cospetto di una gigantesca nave-madre. La prima è un mostruoso pesce dalla corazza molto efficace. E' splendido e occupa quasi tutto lo schermo. Ed anche con una tale potenza di fuoco vi ci vorrà parecchio prima di vedere la nave disintegrarsi in pezzi che attraversano lo schermo e che devono essere evitati. Altre tre navi-madri vi attendono, fra esse una piovra particolarmente temibile. L'animazione è fluida e beneficia di un gradevole scrolling differenziale, ma a prezzo di una lentezza esasperante. Per quanto riguarda il sonoro, un tema musicale gradevole accompagna i rumori dell'azione. Tuttavia, questo tema diventa quasi impercettibile durante i tiri ripetitivi, prova che la routine di interruzione lascia a desiderare. A dispetto di questo, Darius + è un buon shoot'em-up, ricco e difficile.

M.B.

Recuperate i bonus senza colpire le pareti ed evitate i missili

Tipo	Shoot'em-up
Interesse	17
Animazione	★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★

L'armamento al completo

Una superba nave-pesce

Le esplosioni sono rese bene

PC Globe

PC CGA, EGA, VGA,

Cosa!?!Una hit che non è un gioco?? Sì, ma che piacere esplorare il mondo, scoprire nuovi paesi! E' un divertimento utile!

Programmazione: Roy Kessler e Donald Ditter; grafica: Eric Youngquist.

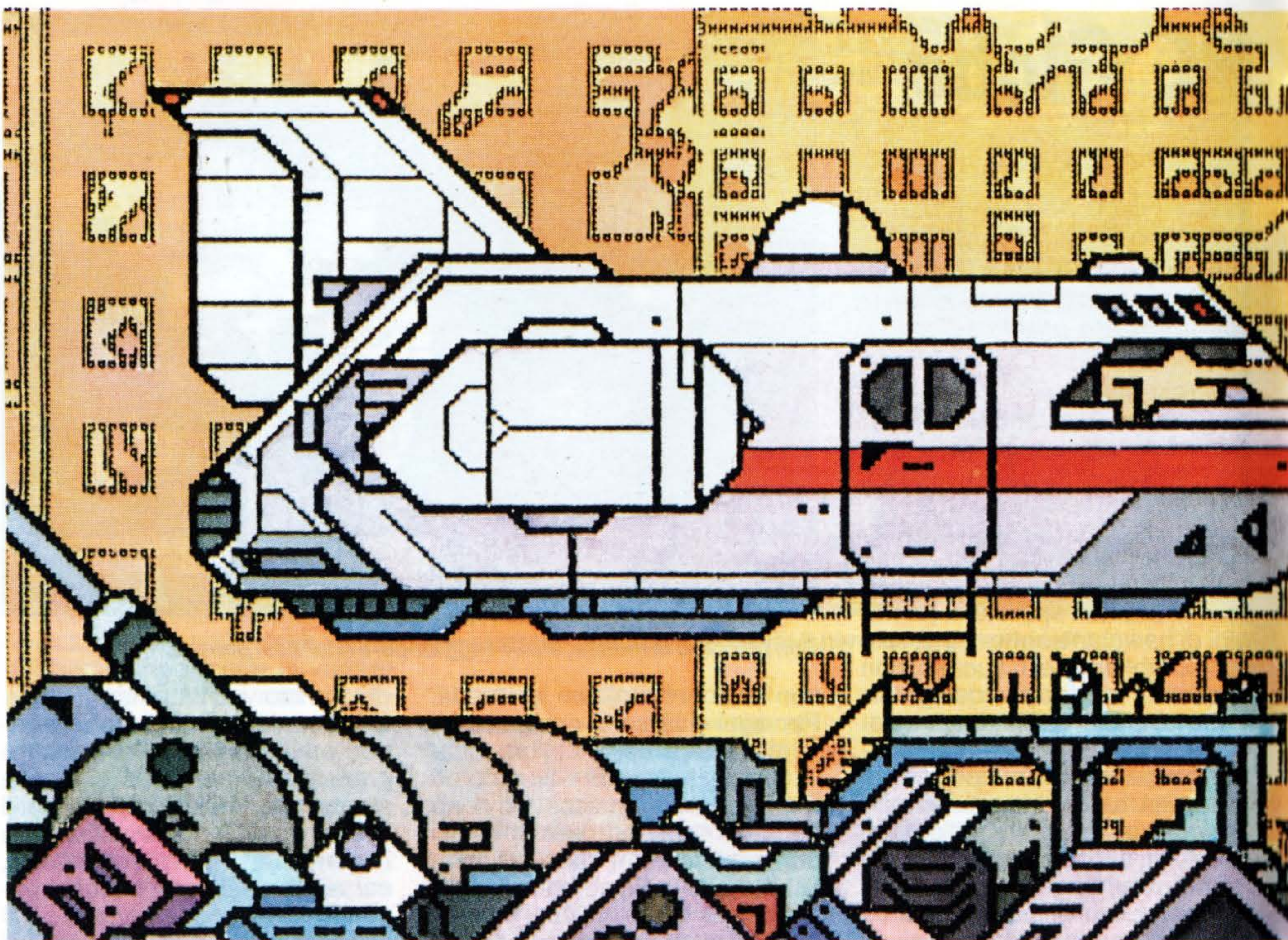
PC Globe è un invito al viaggio. Il gentile organizzatore, Nathan, ha curato particolarmente il cartone d'invito: le carte geografiche sono degne dei migliori atlanti. Ma non sperate in immagini di hawaiane sotto le palme o di tipici abitanti del Caucaso, non è questo il principio del gioco. Tutto si basa sull'immaginazione. All'inizio, una carta del mondo occupa lo schermo per intero. Solo una barra di menu lineare interrompe questo bell'ordine. Situata in alto, dà accesso a tutte le selezioni. La gita può assumere diverse forme: a partire da un continente, da un gruppo di Nazioni, da un paese o anche da una città. La scelta si effettua sia designando un nome sulla lista, sia puntando sulla carta. Molto riuscite in modo VGA e EGA, un po' meno in modo CGA. Vengono poi i quadri dei grafici e cifre di ogni ordine. Queste vanno dalla popolazione con indicazioni sulla crescita, il ritmo di progressione e la densità, del prodotto nazionale lordo ed il suo corteo di dati sulle risorse naturali e le cifre del commercio estero. Una buona parte di queste informazioni concernono direttamente i turisti: visti, regolamenti, lingue, etnie, religioni e rischi sanitari non sono che alcuni elementi. Per ogni città sono evidenziati il numero degli abitanti, l'ora locale, la longitudine, la latitudine ed il prefisso telefonico. Ci sono persino i codici telex ed i prefissi per radioamatori. Nell'insieme, le cifre ed i fatti corrispondono a quelli del Quid 1990. Tuttavia, quà e là, alcune bizzarrie fanno alzare il sopracciglio. Io sento già quelli che dicono che è tutto molto bello, ma che questi dati cambiano e anche molto spesso; recenti avvenimenti lo testimoniano. La risposta: aggiornamenti annuali secondo l'uso in vigore. Non dimenticate di spedire il buono da riempire unito al software. PC Globe non diventa veramente interessante che con il menu di utility, che permette di fare ogni sorta di ricerca fra le diverse informazioni descritte. Potete, per esempio, conoscere la distanza esatta fra le principali città del mondo, oppure fare direttamente le vostre operazioni di cambio in tutte le monete. Siccome i tassi di cambio variano continuamente, PC Globe è predisposto perchè li si possa aggiornare. Basta consultare il vostro quotidiano per effettuare l'operazione. Di questi quadri, carte, cifre, potete inoltre conservare la traccia su carta. PC Globe stampa a richiesta tutti gli schermi sui diversi tipi di stampanti. Non resta altro da dire; viaggiare all'interno di PC Globe rappresenta un'avventura in sè, quasi altrettanto eccitante che partire davvero. PC Globe riempie cinque dischetti da 5"1/4 o tre dischetti 3"1/2; un disco rigido è dunque raccomandato. E' in preparazione anche una versione per Atari ST. *C.T.*

Con un colpo di mouse, si può raggiungere qualsiasi paese...

Tipo	*Geogr. relazion.*
Interesse	*17*
Animazione	*-*
Grafica	*EGA.☆☆☆☆☆*
Suono	*-*

Tutti gli schermi, anche in rilievo...

... vengono stampati direttamente

Oltre 170 paesi, fra cui il Vanuatu...

Final Command

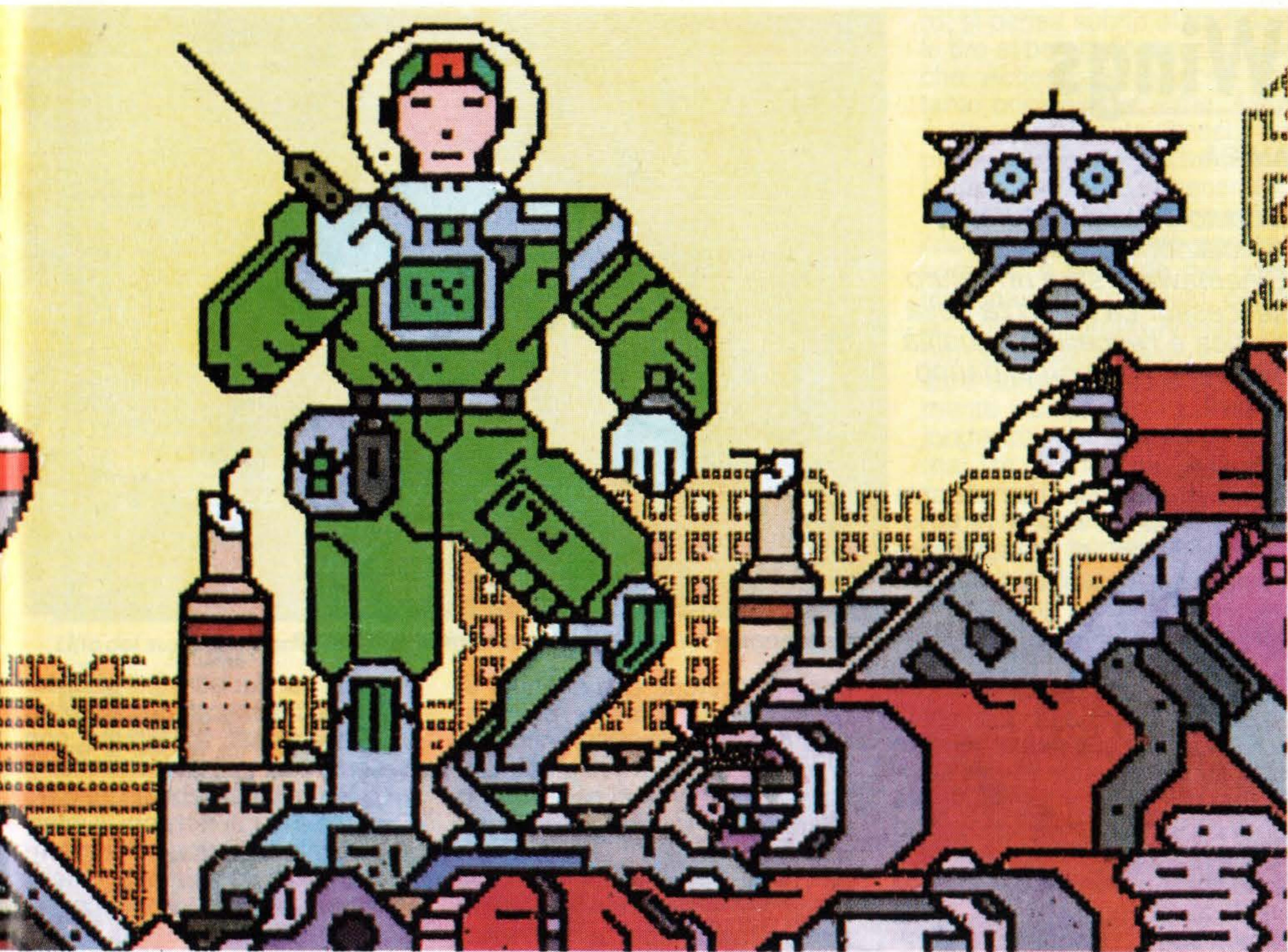
ATARI ST

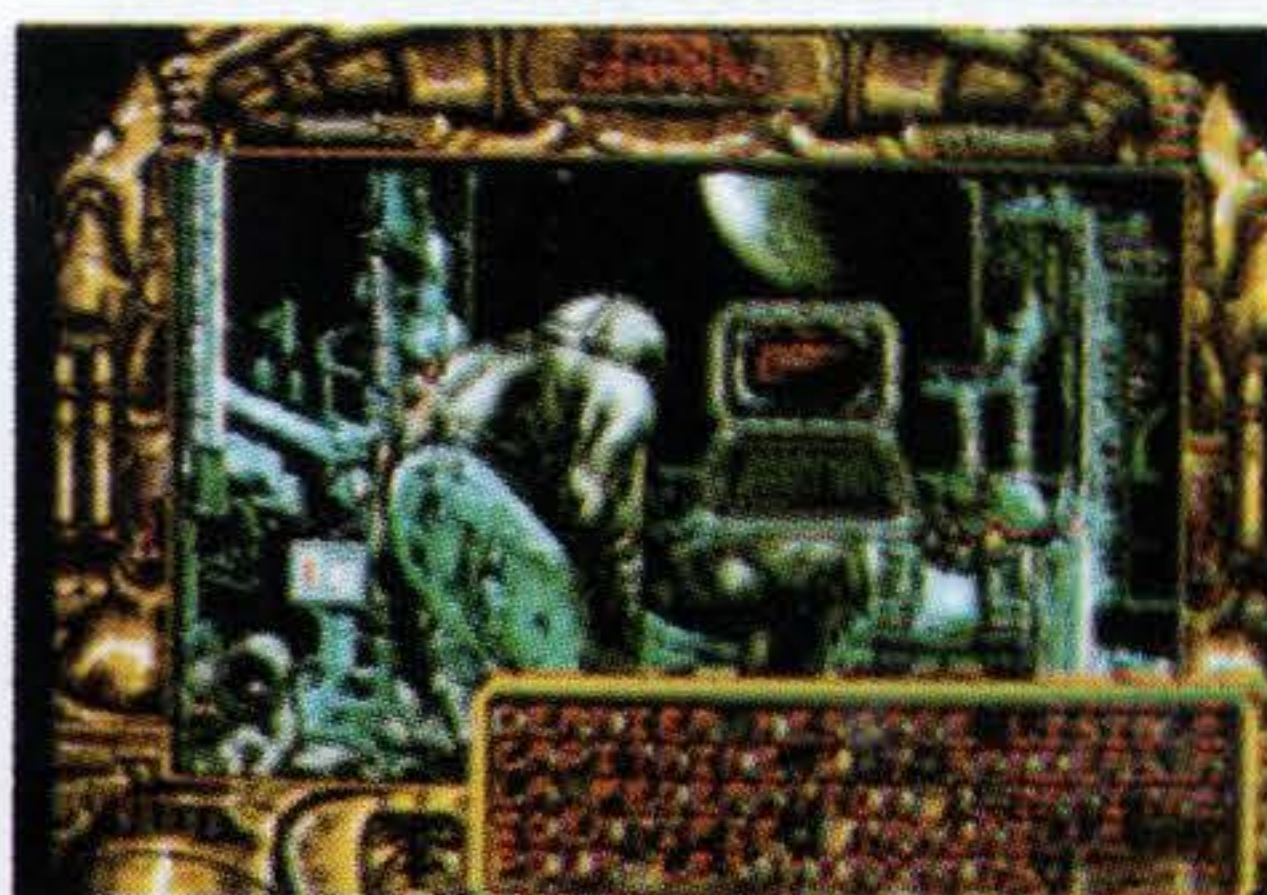
Intersiderale senza essere sbalorditivo Final Command vi affida una missione pericolosa. Gli indizi sono numerosi, ma le occasioni di morire anche. Infatti il nemico non collabora. Fantascienza classica, ben valorizzata da una grafica di qualità. Un'avventura veramente B.A.T.

Ubi Soft. Programmazione: Philippe Reynaud; grafica: Robert Bitoun.

Anno 2025, la Terra, minacciata dalla sovrappopolazione, affronta vent'anni di guerra prima di aprirsi alla colonizzazione intersiderale. A Su Ipsos III è già realizzata la stazione scientifica Junar G 1. Un messaggio di abilità, piani da ricercare, una missione che vi spetta di diritto... Final Command vi immagina in un universo di desolzione. Prima in una nave infestata di cadaveri, poi sul suolo di un pianeta dall'aspetto post-nucleare, il vostro eroe deve, fin dai primi secondi di gioco, utilizzare la logica più elementare per procedere. Quest'avventura ricorda abbastanza B.A.T., soprattutto per quanto riguarda l'uso del mouse. Esplorando il primo schermo di gioco, scoprite così parecchi indizi: braccialetti e documenti d'identità, materiale di controllo o tracce lasciate dal nemico. In tutti i casi, il gioco vi dà una descrizione dell'indizio prima che un secondo clic lo inserisca nel vostro inventario. In basso allo schermo, due icone permettono l'una d'interrogare il vostro computer tascabile, l'altra di avviare il modo "use" al fine di utilizzare gli oggetti. Due tasti della tastiera gestiscono infine la possibilità di salvare il gioco.

Questo avvicendamento è molto maneggevole. Facile da utilizzare, permette di non passare mai vicino a un indizio e dunque di riflettere a fondo sulla logica dell'avventura. Questo perché si tratta molto spesso di risolvere degli enigmi. Tutti i problemi coi quali siete confrontati sono altrettanti trabocchetti sistemati da un traditore vendutosi al nemico. Come d'uso in un buon numero

Il computer di bordo dà tutti i dettagli

di avventure del genere, la morte vi aspetta ad ogni nuovo schermo di gioco. Personalmente, a noi spiace questo fatto, perché anche se il salvataggio permette ben presto di riprendere l'avventura, ciò rompe l'atmosfera. Scegliere un "use" per ogni oggetto posseduto per superare un ostacolo è a volte stancante... Tecnicamente, Final Command utilizza una grafica molto fine e dettagliata. Le scene sono realistiche e numerosi sotto-schermi valorizzano tappe decisive, ingresso di combinazioni, codici segreti, ecc.

Una grande cura è stata apportata all'evoluzione degli schermi. Quando si prende un oggetto, questo sparisce dalla scena. E' evidente, ma molti programmi passano sopra questi dettagli... Dal lato strategia, sarà anche utile ritornare a volte sui propri passi per cercare eventuali nuovi indizi apparsi durante il gioco. Questa evoluzione è apprezzabile e favorisce la continuità del gioco. Gli effetti sonori che accompagneranno l'avventura sono di buona qualità. Benché semplici e ripetitivi, offrono un'atmosfera piacevolmente angosciante. Final Command è un buon soft d'avventura. Se esso non rinnova niente e non supera secondo noi B.A.T., per esempio, offrirà comunque agli appassionati un enigma complesso ma logico, pieno d'atmosfera e il cui solo difetto è d'essere troppo spesso mortale.

E.F.

Tipo	*Adventure/icone*
Interesse	*14*
Animazione	*-*
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Utilizzo degli oggetti scoperti

Il traditore è all'opera

La scena post-nucleare del pianeta

Wings

AMIGA

Questo soft adventure/ simulazione della Cinemaware sarà un sicuro successo. La bellezza della grafica e l'eccellente qualità degli effetti sonori ci hanno sedotti.

Cinemaware.
C'è il massimo silenzio nella sala computer della nostra redazione. Il tempo di caricamento sembra lungo perché siamo impazienti di vedere quanto vale il gioco. Ah! Si vede un pilota della Prima Guerra mondiale nel suo aereo con effetti grafici sontuosi. Ma in quale universo si evolve? Qui la sorpresa è totale: si tratta di grafica vettoriale in 3D a superfici piene! E' una gran novità per la Cinemaware che, fino ad ora, non ha utilizzato che disegni animati. Ad esempio, l'attacco degli aerei tedeschi, (gli effetti sonori sono possenti!) è affascinante. Che superba sequenza, degna di un gioco arcade.
Wings traccia le avventure di un pilota della Prima Guerra mondiale e comporta diverse sequenze d'azione, come i combattimenti aerei, bombardamenti, scorte di aerei da ricognizione o bombardieri, attacchi di palloni d'osservazione, ecc. John Cutter, l'autore di Wings, ci confida: "All'inizio non ero molto entusiasta all'idea di creare una simulazione di combattimento aereo: entrare in competizione con gli eccellenti simulatori di volo attualmente disponibili sul mercato mi sembrava pura follia! Le mie esitazioni si dissiparono dopo le ricerche che effettuai in biblioteca su questo periodo. Che epoca formidabile! Allora sì la parola "eroe" aveva un senso. Quei combattimenti aerei erano storie di veri uomini ancor prima di essere "guerra". Ed è leggendo degli articoli del National Geografic e visionando dei film come "Dawn Patrol" e "Hell's Angels" che delineai l'ossatura di Wings. Per me, Wings più che un simulatore di volo è un simulatore di vita!:" Da parte sua Tim Hays, programmatore del gioco, ci spiega: "Come tutti i Cinemaware, Wings è un gioco adventure che ha, come elemento principale, questa simulazione di volo. Volevamo ad ogni costo evadere dai simulatori di volo tradizionali. Un gioco deve essere divertente perché sia un successo. Ora, molti giocatori sono intimiditi dalla complessità dei simulatori di volo attuali. Wings è una simulazione di volo per coloro che detestano quei programmi in cui si deve costantemente avere un occhio sul quadro di bordo. Come i nostri lettori potranno constatare dalle schermate, non ci sono pannelli di controllo. Il tutto è sostituito da un pilota visto di spalle e le cui reazioni vi informano sulla situazione. Ad esempio, il pilota gira la testa nella direzione dell'aereo nemico più vicino. In breve, questo Wings apporterà un irresistibile piacere ludico. E non vi parlo del suono, ... e degli altri effetti speciali messi a punto dalla nostra equipe!" E che equipe! John Cutter, l'autore ha lavorato a Three Stooges, Rocket Ranger, ecc.; Tim Hays, programmatore, possiede al suo attivo Harrier Strike, Mission I e II; Jeff Hilbert, il grafico, ha realizzato It Came From The Desert. Lasceremo l'ultima parola a Jerry Albricht, produttore di Wings: "Abbiamo cominciato a lavorare sul progetto nel maggio 1989. Il gioco è terminato al 70% e speriamo di commercializzarlo prima della prossima estate".

C.T.

Sequenza in cui il pilota attacca le colonne nemiche

Una "buona" raffica...

...e il nemico è colpito a morte!

State attenti alle collisioni

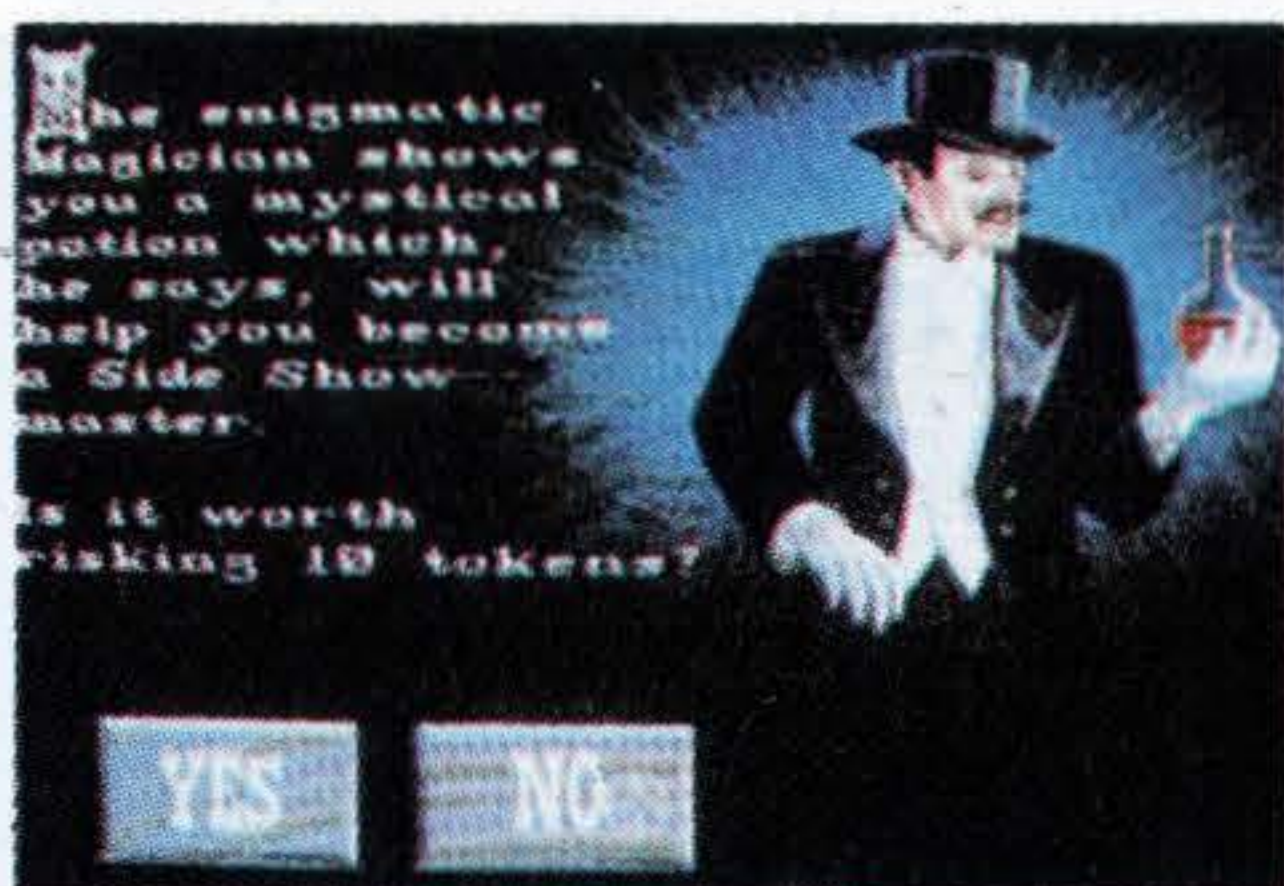
Uno dei superbi stand di tiro al bersaglio del Luna Park

Sideshow

AMIGA

Ecco infine Sideshow che utilizza (facoltativamente) la pistola Light Phaser. Destrezza e precisione sono raccomandate.

Actionware. Programmazione: Dwight Lee. Kamich Trivedi, Jens von der Heide; musica: Ted Skida.

Nel 1988 Actionware usciva con Capone, il primo soft che utilizzava su Amiga la pistola Light Phaser e P.O.W., fu il secondo programma. Il seguito: silenzio totale, a tal punto che si finì per dubitare che un nuovo programma facesse la sua apparizione. Ma ecco Sideshow: straordinario. Se non possedete la pistola, non preoccupatevi: questo programma si gioca anche col mouse. Sideshow vi propone di fare un giro al Luna Park. Il biglietto d'ingresso vi dà diritto a 25 cents per pagare l'accesso ad uno degli otto stand. I differenti stand non sono tutti allo stesso prezzo e la somma di cui disponete all'inizio del gioco non vi permette l'accesso che a due. Il prezzo d'iscrizione ad uno stand è perso, ma potete guadagnare del denaro se realizzate delle buone performance. Al contrario, non guadagnate niente se non siete all'altezza e, in certi stand, potete anche acquisire punti negativi, che diminuiranno in proporzione il vostro budget. E' possibile ripetere fino a tre riprese allo stesso stand al fine di recuperare del denaro per tentare la fortuna altrove. Man mano che il tempo passa avrete sempre più liquido e non vi resta più che acquistare dolci alla bancarella se non volete morir di fame. Quando si parla di giochi di sparo, si pensa subito al tradizionale tiro al bersaglio. Le otto prove che Actionware propone sono tanto originali che varie. Alcune metteranno i vostri riflessi a dura prova, con bersagli che non appaiono che per un secondo. A complicare il tutto, i bersagli corrispondono a punti positivi o negativi, a seconda del colore; bisogna sparare presto, contando solo sui propri riflessi. Ogni prova è totalmente diversa dalle altre ed alcune sono particolarmente complicate, garanzia di longevità per questo programma. Tre dischetti su Amiga è abbastanza inusuale e ciò testimonia della qualità della realizzazione di cui beneficia Sideshow.

E' tempo di mangiare un boccone

Il mago è uno scroccone

Buoni riflessi sono indispensabili

Grafica, animazione e colonna sonora: tutto è perfetto. Infine, è preferibile giocare col mouse. Se amate i giochi di sparo, non esitate: Sideshow è quanto c'è di meglio nel genere.

E.F.

Tipo	*Sparo*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Nota

Sideshow vince e rinnova il genere con una serie di piccoli mezzi: prove varie, avvenimenti facoltativi, gestione della fame ed anche strategia. La realizzazione d'insieme è di buon livello.

M.B.

Nota

Sideshow batte Crazy Shot, il suo confratello grazie a due atout: il contesto sonoro e grafico e la varietà delle prove. Due aspetti ben più interessanti qui. La gestione del denaro dosa meglio la difficoltà e la continuità è migliore. Un buon programma di tiro al bersaglio.

C.T.

★ HITS ★

Block Out

PC - AMIGA

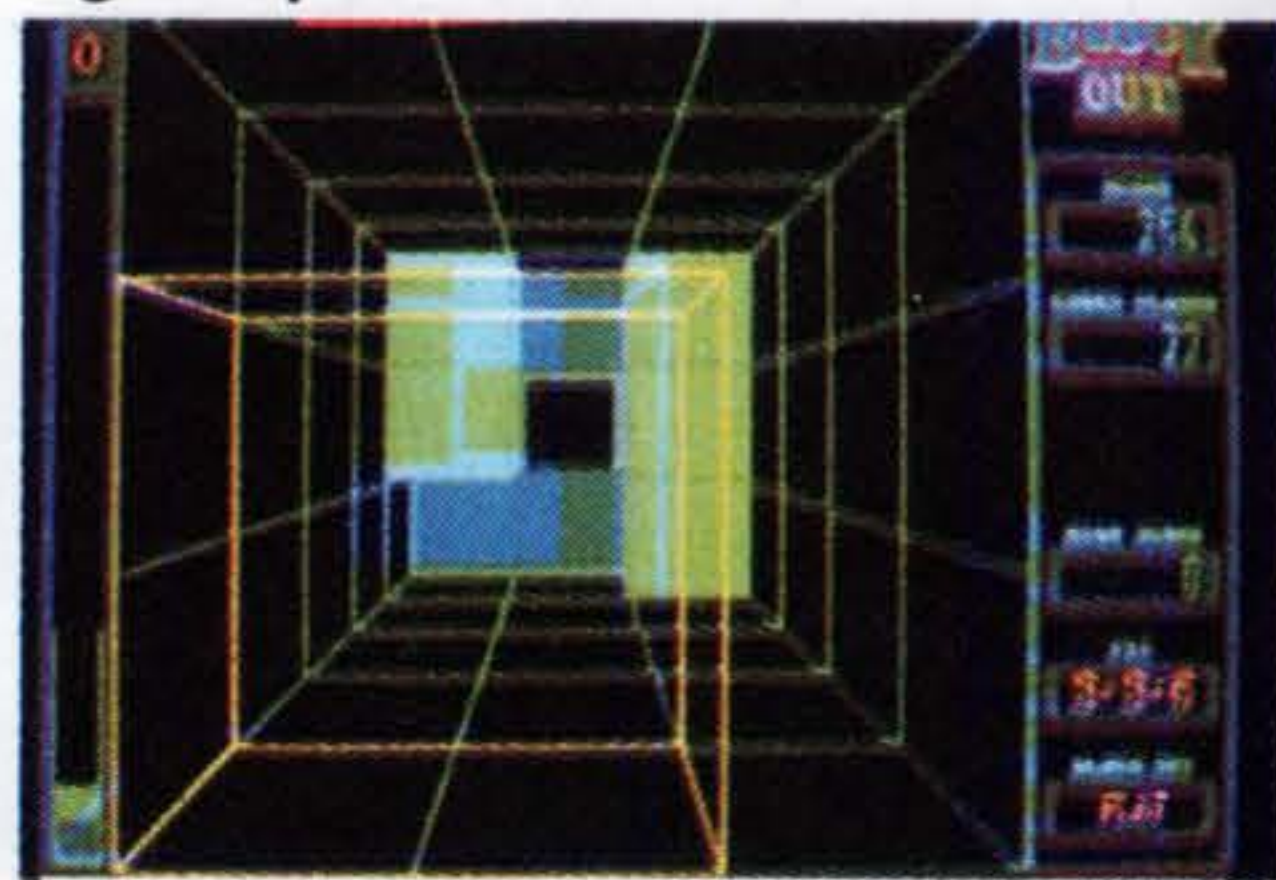
Arghh! Aiuto, aiuto! Questo gioco rischia di rendere schiava la Terra. Il 3D esige maggior riflessione. Unico rimedio per disintossicarsi di Tetris, Block Out è forse ancor peggio del male!

Rainbow Arts. Concezione: Aleksander Ustaszewski.
La prima volta che Acidric Britzou ha visto Tetris si è subito domandato che cosa sarebbe stato un Tetris in 3D. Il suo desiderio ha ora un nome: Block Out. Prendete e formate con un massimo di quattro cubi più figure irregolari possibili. Vi renderete rapidamente conto che non si possono creare che sette forme irregolari. Queste sette forme composte, in totale, da ventisette cubi, possono combinarsi insieme per divenire un grande cubo. Constaterete cari allievi.. prego... cari lettori, che l'altezza, la larghezza e la lunghezza di questo grande cubo equivalgono a tre cubi piccoli. Mi seguite sempre? Bene, cessate di russare, la mia piccola dimostrazione ha per scopo di spiegarvi l'origine di Block Out. Aleksander Ustaszewski, ideatore di questo gioco di riflessione, si è ispirato ai principi fondamentali del cubo Some (nome dato al nostro famoso grande cubo) perché Block Out fosse ludicamente valido. Le regole del gioco sono per così dire identiche a Tetris, basta trasporre il tutto in un gioco in 3D. Blocchi composti, al massimo, di quattro cubi scendono ad una certa velocità (lenta a livello 0, rapida a livello 9) in un pozzo rettangolare. Non si tratta più di fare delle linee, ma piuttosto delle tessere. Da notare che potete giocare con delle figure sempre più complesse. Contrariamente a Tetris, sono le tessere e non i blocchi che possiedono un colore specifico. Ad esempio, la tessera in fondo al pozzo è sempre blu. I blocchi, invece, sono trasparenti quando appaiono sopra al pozzo. A voi farli girare e capovolgere nel senso giusto prima che raggiungano il fondo. Ben inteso, la discesa dei blocchi diventa sempre più rapida. Man mano che il giocatore progredisce. La prima difficoltà del gioco: gestire i comandi! In Tetris non si ha bisogno che di un tasto per far girare i blocchi. In Black Out ce ne vogliono sei, senza contare gli otto tasti direzionali che considero molto semplici. Inoltre, si perde un certo tempo per abituarsi all'effetto di prospettiva ed alla forma dei blocchi. Al livello 5, per esempio, gli errori di giudizio sono frequenti sulla profondità degli spazi vuoti. Si ha poco tempo per visualizzare la forma del blocco, trovare il sito dove lo si vuole sistemare, farlo orientare nel senso desiderato e infine reperire (col colore!) la profondità dello spazio da riempire! Detto questo, tutti i problemi spariscono con un buon, e abbastanza lungo, allenamento. Il vero piacere del gioco non viene che quando si padroneggiano tutte le finezze del soft. A questo stadio, ciò rischia di diventare una vera passione! In più, le diverse opzioni danno a Block Out una durata di vita molto proporzionata. Tecnicamente, non c'è niente di spettacolare da segnalare, ma è un buon lavoro. La versione Amiga presenta poche differenze in rapporto a quella del PC. I blocchi si spostano con l'aiuto del mouse e la base musicale è

Block Out: degno successore di Tetris in versione 3D visto dall'alto

I piani sono differenziati da colori.

Tessere orientabili su tutti i piani

Il gioco può essere ridefinito

più gradevole. Per coloro che hanno adorato Tetris. Uscita prevista su ST e Macintosh.

M.B.

Tipo	Incastro
Interesse	16
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono..PC.☆☆...Amiga	☆☆☆

Nota
Fin da bambino io impilavo i cubi di legno e ricavavo a colpi di martello forme geometriche nelle casse. Poi venne Tetris che segnò una svolta nella mia vita. Coloro che, come Acidric Britzou ed Edgar Pixel, avevano sognato un Tetris 3D sono oggi appagati. Block Out è una tale riuscita che è difficile tornare a Tetris dopo averlo gustato!

E.F.

Nota
Non è affatto sorprendente che un gioco tanto originale come Tetris abbia dato origine a dei clone. Ma non si tratta di una semplice copia, perché il 3D apporta veramente qualcosa in più. E' nettamente più difficile collocare i propri pezzi correttamente e le prime partite si trasformano presto in disastri; ma dopo qualche sforzo, ci si lascia completamente prendere dall'azione.

C.T.

Bruce Lee Lives

PC TUTTI GLI SCHERMI

Maggior innovazione: questo sotware di karate vi permette di elaborare il vostro stile mettendo a punto dei "macro", concatenamenti automatici di tre movimenti successivi! Potrete successivamente testare la vostra tecnica di combattimento.

Software Toolworks. Realizzazione: Troy Heere, Henrik Markarian e Betsy Scafati.
Mentre gli appassionati di arti marziali hanno ancora in testa e in mano i sanguinanti mulinelli del nunchaku di Budokan, ecco un nuovo soft di combattimento che rischia di detronizzare il suo concorrente. Bruce Lee Lives e Budokan sono molto vicini e tutti e due di gran qualità. Il confronto della messa in scena, dei loro combattimenti è interessante e sarà la trama di questo test. La qualità dei software di arti marziali è basata su due criteri: la ricchezza ed il realismo dei combattimenti da una parte, la profondità della sceneggiatura dall'altra. Budokan offriva al giocatore un gran numero di colpi differenti e soprattutto parecchie discipline. Se Bruce Lee non permette di praticare che il karate, le sedici azioni gestite dal joystick o dalla tastiera sono largamente sufficienti per garantire il realismo degli assalti. Ci si trovano le pedate ed i pugni classici, le parate, i movimenti avanti e indietro, così come un passo di corsa che vi permette di fuggire o di attaccare molto rapidamente. Questo software approfitta di due atout essenziali, non presenti nel menu di Budokan. E' possibile riconfigurare dei tasti. Un'operazione che permette evidentemente di approfittare delle abitudini, dei riflessi acquisiti con altri soft di combattimento. Ma è soprattutto la seconda carta vincente che mi ha sedotto. Si tratta infatti di un tasto Macro col quale assegnate una sequenza di tre funzioni, per esempio rivoltamento, pedata all'indietro e chassè-bas. Una volta memorizzato, il macro è messo in funzione dal joystick oppure dalla tastiera come un semplice

Seconda missione, molto difficile

Morbido, preciso, reale... geniale!

Un acceso combattimento nell'appartamento di Bruce Lee

attacco. Ecco una nuova possibilità interessante che fa pendere la bilancia in favore di Bruce Lee! Dal lato sceneggiatura, è ancora Bruce Lee che batte il suo predecessore. Certo, quest'ultimo, dalla sua, offriva parecchie fasi d'allenamento, di pratica e di torneo. Nulla a che vedere tuttavia con la storia di Bruce Lee. Tutto comincia con l'allenamento in palestra. L'eroe, solo di fronte a un sacco di sabbia, si cimenta con tutte le tecniche e programma i tasti così come il macro. Poi, combatterà degli avversari di forza crescente. In caso di vittoria, il programma vi dà poco a poco accesso a missioni che non hanno più niente a che vedere con la pratica sportiva. Si tratta di veri e propri combattimenti la cui sola via d'uscita è vittoria o... morte. Nell'appartamento di Bruce, sui dock, per la strada, cinque missioni in totale sono infrastagliate di presentazioni animate, telefonate, ritagli di giornali, ecc. Bruce Lee Lives è dunque altrettanto interessante nei suoi combattimenti che in ciò che concerne il soggetto, il che è sinonimo di sicura longevità. La progressione della difficoltà è ben dosata ed il software è infine difficile da scoprire interamente. La sua realizzazione tecnica non merita quasi alcun rimprovero. Data la difficoltà dei combattimenti, solo le configurazioni EGA o VGA vi permetteranno tuttavia di dosare la portata dei colpi e di approfittare dunque del programma al 100%. L'animazione è fluida, anche sulle macchine relativamente lente. Infine, gli effetti sonori sono all'altezza delle possibilità PC. Coloro che non hanno ancora investito nell'acquisto di Budokan riflettano due volte. Personalmente io preferisco alla lunga Bruce Lee Lives, anche se mi succede di rimpiangere la pratica così deliziosamente violenta del nunchaku...

A.C.

Tipo	*Sim. arti marziali*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆

Fase di allenamento e messa a punto di una macro

Nota
Capita che un software non mi convinca del tutto. E' il caso di questo gioco di Kung-fu. Non mi piace né la grafica, né l'animazione, né i colori. La mia presa di posizione non lascia adito a dubbi (tipico da parte sua!!!): desidero acquistare questo soft? La risposta è no.

Mad Max

Nota
Le sue opzioni originali (programmazione di una sequenza di colpi, missioni adattate ai vostri risultati), i grafici ben "leccati" e l'animazione fluida (su 386), sono le maggiori carte vincenti. Bruce Lee Live è, a mio avviso, il miglior gioco di kung-fu su PC.

M.B.

Tangled Tales

APPLE II GS

Un gioco di ruolo doppiamente fantastico, poiché vi trasforma in mago, immergendo l'Apple II GS nell'acqua dell'eterna giovinezza! Il nostro arguto Mad Max fornirà i primi consigli per ben esordire in questo gioco in lingua inglese.

Origin Systems. Prgrammazione: Gary Scott Smith, Alex Nghiem.
Questo nuovo gioco della Origin Systems combina felicemente gioco d'avventura e gioco di ruolo. Voi impersonate un apprendista stregone. In seguito

La fontana pone un difficile enigma

Un rettile "cattivo" nella foresta

Drek non è un buon compagno e non gli piacerà di essere disturbato

ad un'enorme cantonata da voi commessa, il maestro, l'arcimago Eldritch, ha cancellato il libro degli incantesimi. Riuscirete a ricostruire il libro magico per raggiungere l'ambito titolo di Wizard? Lo schermo di gioco è completo, con una finestra in veduta 3 D animata e rappresenta ciò che vi circonda: un piano che si traccia automaticamente in proporzione alla vostra progressione; una doppia serie di icone accessibili e raddoppio alla tastiera per tutte le azioni possibili; più una finestra di testo complementare.
All'inizio dell'avventura, vi trovate nella vostra camera e qualcuno bussa alla porta. Prima di andare ad aprire, esplorate un po' la stanza aprendo cassone e cassetti e prendete ciò che trovate. Non dimenticate, in seguito, di equipaggiarvi perché bastone, armature di cuoio e scudo saranno di ben poca utilità nella vostra sacca. Costui vi confida una missione logica: riparare al vostro errore trovando della polvere di diamante. Prima di uscire dalla dimora dei maghi, esploratela attentamente.
Gli incontri con i due maghi Drek e Daxam non saranno affatto proficui. Ciò non vi deve scoraggiare soprattutto dal dialogare con i personaggi che incontrate successivamente, perché è così che acquisirete le informazioni indispensabili al buon esito della ricerca, acquisterete o recupererete eventualmente degli oggetti e completerete il gruppo. Visitate anche la biblioteca: un luogo importante. Apprenderete il sortilegio della luce, indispensabile nei sotterranei. Saprete anche che la piscina magica permette di trasformare il volgare carbone in diamanti. Ed è così che risolvete tutti vostri problemi, tanto più che la piscina non è affatto difficile da trovare: ce ne vorrebbe altrimenti di carbone! E' il momento di esplorare la città e di fare ampia conoscenza degli abitanti. Annotate accuratamente le parole di ciascuno, che potrebbero aiutarvi successivamente. Un giretto fuori città vi permetterà di trovare abbastanza presto gli orsetti persi dai giocolieri, benché non sia facile collegarsi con loro. Il denaro vi manca crudelmente alla partenza. Ne scoprirete esplorando la cantina di una taverna, in un sito perlomeno originale! Non abbiate paura nell'intraprendere azioni particolarmente pericolose perché ciò si può rivelare conveniente. Tuttavia, per maggior sicurezza, è meglio salvare regolarmente la situazione in cui vi trovate. Non faticherete troppo a localizzare Riley (riposa com'è sua abitudine!) ma è un altro affare arrivare fino a lui. La fontana pone un altro enigma: come recuperare la chiave che vi si trova e che vi sarà senza dubbio molto utile. Uscite ora dalla città ed esplorate un po' i dintorni. I mostri, senza essere numerosi, ci sono. I combattimenti sono un po' limitati, dato che la vostra unica possibilità consiste nel picchiare, lanciare un sortilegio o fuggire. Fin ché non avrete costituito un gruppo potente, vi consigliamo di evitarli o di fuggire. Se trovate un povero coniglio ferito in una gabbia, liberatelo; si trasformerà in una incantevole driade che vi ringrazierà facendovi dono di grani magici. La piccola pozza vicino allo stagno sembra temibile; tuttavia essa vi darà accesso a gallerie pericolose ma ricche. Dopo ogni ricerca portata a buon fine, l'arcimago vi insegnerà un nuovo sortiliegio e vi affiderà un'altra missione.
Quest'avventura è ricca e l'humor ne è una buona componente. La grafica è eccellente per questa macchina e le animazioni complementari ben fatte. Tuttavia, l'avventura è abbastanza difficile e una minima conoscenza dell'inglese è obbligatoria.

P.L.

Eccovi nella città

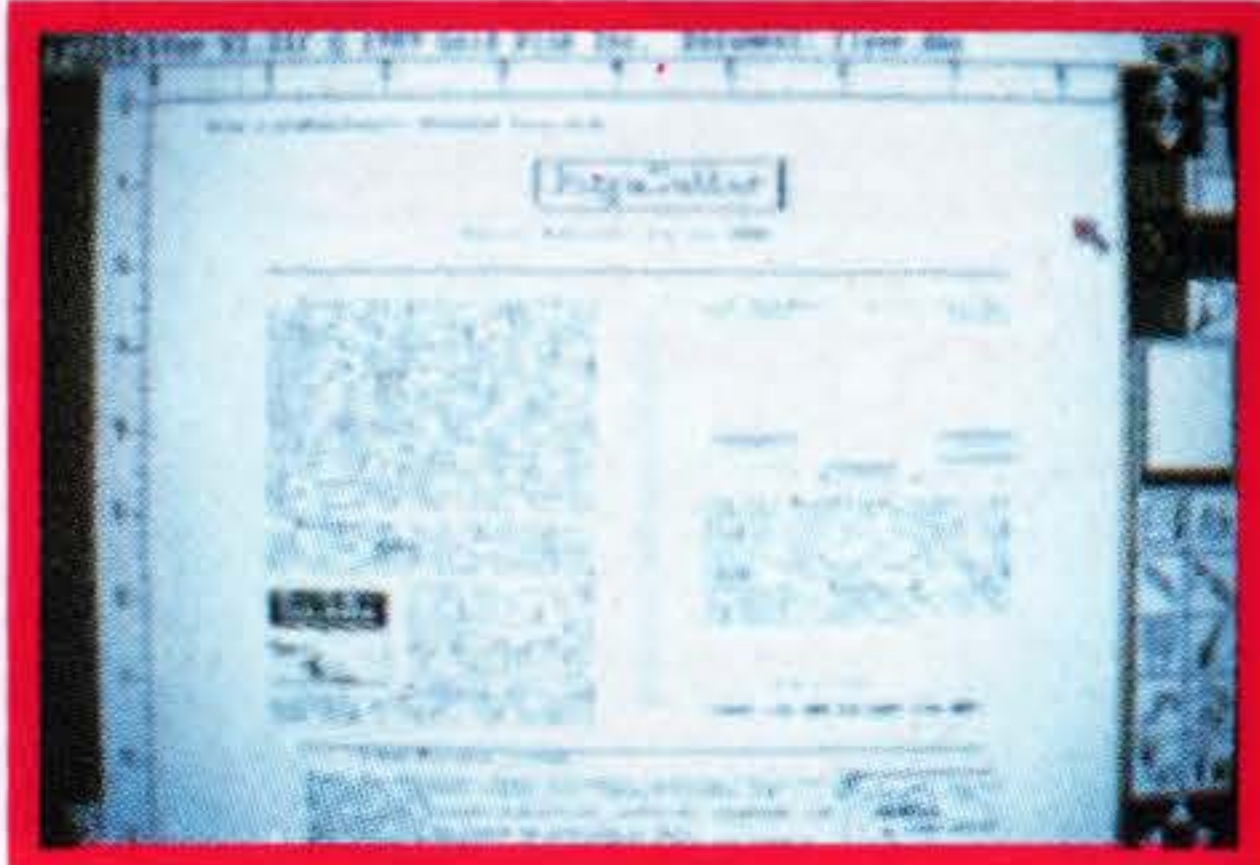
La cantina dei tesori

Tipo	*Adventure/ruolo*
Interesse	*17*
Animazione	*-*
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

The Publisher

The Publisher è un pacchetto comprendente un' elaborazione di testi e un software di computer-pubblicità, completo di font, disegni al tratto e di un pilota laser. L'insieme permette un lavoro facile a condizione di non essere troppo esigenti.

The Publisher è un pacchetto di programmi complementari destinati alla publicità su Amiga. Il programma di pubblicità propriamente detto è costituito dalla versione 1.2 di Page Setter. Si tratta del miglior soft di questo tipo su Amiga se si eccettua Professional Page, ben più potente ma costoso. Il lancio del programma dà luogo ad una piccola anomalia: vi si chiede di inserire il dischetto CF2 e nessun dischetto della confezione sembra corrispondere a questo riferimento. Fortunatamente, il rimedio è semplice: basta o cambiare via di accesso al repertorio Fonts nella start-up sequence (scatola di lancio dei dischetti Amiga) del dischetto Page Setter, o ridenominare il dischetto Cale Fonts e il repertorio Fonts rispettivamente come CF2 e CaleFontsII. Una volta fatte queste piccole modifiche tutto andrà come deve. Non rimane meno sorprendente però che l'editore abbia potuto pubblicare dei programmi con tale problema. Page Setter riprende il classico funzionamento dei programmi di pubblicità: definizione della pagina con le sue dimensioni e le sue colonne, poi definizione di una scatola che si potrà in seguito riempire di testi o di grafici. Sono forniti due editor di testi: uno semplificato che accetta solo 100 caratteri, utile per i titoli e gli interi, ed uno più completo a piena pagina. Nulla vi impedisce ovviamente di caricare un testo proveniente da un altro trattamento. Il dischetto Cale Fonts fornisce un gran numero di caratteri diversi: Paris, Nova B, London, Boston, ecc. Ma è spiacevole che il corpo dei caratteri sia limitato a 64 punti (in effetti la maggior parte dei caratteri non dispongono che di un corpo ancora più piccolo), il che impedisce di titolare in caratteri molto grandi. Chi dispone di una stampante Post Script potrà utilizzare con profitto il dischetto Laser Script fornito, dischetto di lancio del registro obbligatorio perché Page Setter sia poi in grado di impiegare i caratteri vettoriali Adobe. I tipi forniti sono Helvetica, Courier, Times e Symbol. Ma di nuovo i corpi sono limitati a 48 punti, il che è davvero il minimo. Per fortuna l'utility Make Font fornita permette di creare automaticamente una serie di corpi differenti a partire da quella presente. Tuttavia la visualizzazione non sarà più WYSIWYG, poiché i nuovi font sono visualizzati nel corpo precedente, a meno di creare l'archivio "metric" e l'archivio "font-schermo" corrispondente, il che richiede per lo meno una certa abitudine. Dal lato grafica il programma è dotato di un'utilità di disegno piuttosto rudimentale (provate la lente!). For-

Artist's Choice: disegni superbi

Impaginazione con Page Setter

L'editor di disegni di Page Setter è poco efficiente: è meglio caricare le immagini eseguite da altri programmi come Artist's Choice

tunatamente accetta qualunque archivio immagine nel formato IFF o ILBM, e le immagini a colori vengono automaticamente convertite in monocromatiche. Il dischetto Artist's Choice contiene d'altronde un gran numero di disegni monocromatici (per assicurare una buona riproduzione su carta), che coprono dei campi molto vari: animali, sport, affari, volti, tecnica, ecc. Riempite le scatole, è facile spostarle, modificarne le dimensioni e anche sovrapporle (i differenti testi e immàgini si compongono di trasparenze). Si può anche spostare un disegno all'interno di un quadro, ma per il testo non si dispone che di diverse giustezze e si deve ricorrere ad alcune astuzie (creazione di un mini-riquadro che si pone poi nel luogo desiderato), per determinare con precisione la disposizione dei titoli, per esempio. La stampa dei documenti si effettua sia direttamente in seno al programma dopo aver configurato le preferenze per le stampanti abituali, sia passando per il programma Laser Script per le stampanti laser Post Script. Il set comprende anche un trattamento di testi, KindWords 2.0, che è di gradevole uso, ma soffre tuttavia di alcuni limiti. Per prima cosa funziona solo con un Mega di memoria, poi non permette né multicolonne, né note a fondo pagina, né documenti multipli. Accetta in compenso i grafici (che si possono spostare o ingrandire e ridurre a piacere), effettua la sillabazione automatica rispettando le regole e le eccezioni ortografiche, dispone dei classici taglia-copia-incolla e della ricerca e propone un ampio vocabolario per la correzione assistita. Sono disponibili tre modi di stampa: normale, Courier e SuperFont che utilizza font speciali che permettono di ottenere una stampa di qualità eccellente anche se a prezzo di un notevole tempo di stampa. Un quarto modo, Fusion, facilita parecchio l'impostazione pubblicitaria. In conclusione questo set The Publisher è perfetto per tutti i lavori di trattamento dei testi e di impaginazione non troppo impegnativi. Il manuale, ben scritto, spiega i diversi programmi e fornisce anche la lista dei font e dei disegni, evitando così di dover annotare tali informazioni su fogli diversi.

(Dischetti The Disc Company, Amiga). *A.C.*

Spack

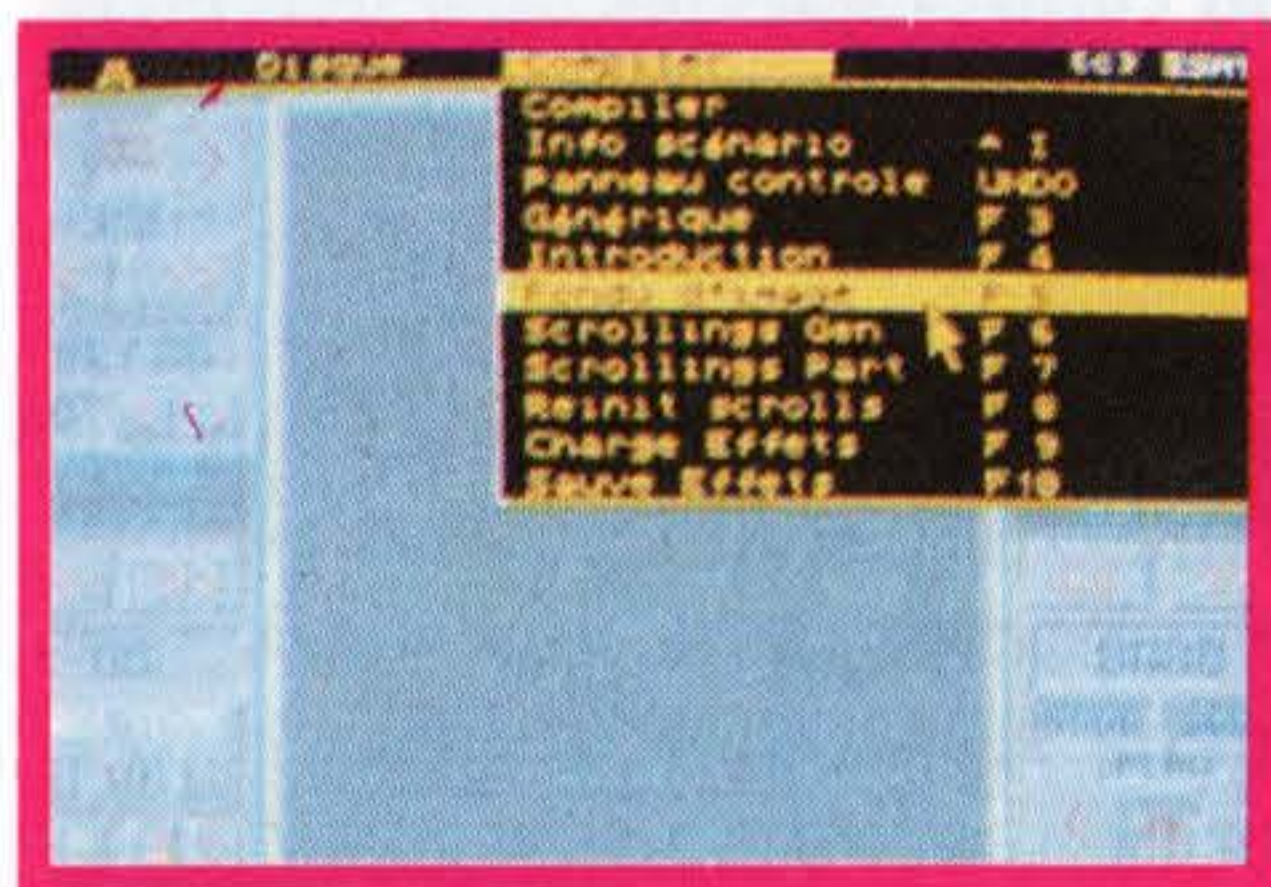
Per poter eseguire con Atari ST dei demo in grado di eguagliare, o essere addirittura migliori, di quelli presenti nei vostri più bei programmi, Spack utilizza i vostri disegni personalizzati, gli sprite che avete creato, i vostri suoni personalizzati per uno show spettacolare. Molto fluido da maneggiare, non richiede particolare conoscenze di programmazione.

Diverse opzioni di scrolling e pannello di controllo in secondo piano

Spack è un editor di demo... non comune, certo, ma efficace se si vuole poter "fare" programmazione bene quanto i professionisti, e, incredibile ma vero, tutto questo senza sapere nulla del linguaggio proprio del computer! Spack è solo tutto questo? No, poiché se può già affascinarvi sia gli occhi che le orecchie in pochi secondi di lavoro, soprattutto vi aprirà la strada alla programmazione, vi mostrerà come sviluppare i vostri disegni, i vostri sprite e le vostre musiche o digitalizzazioni con l'Atari ST. A voi la parola.

"Da parecchio tempo cercavamo di offrire a qualunque utente il mezzo di sfruttare al massimo le capacità della sua macchina anche senza sapere nulla di informatica." dice Laurent Kutil,

uno degli ideatori di Spack.
Stiano dunque attenti i principianti che ignorano tutto di BASIC, di GFA, di assembler... Per noi, il modo migliore di presentarvi questo soft è di invitarvi ad una dimostrazione in tempo reale, tale che qualunque principiante di micro possa effettuarla.
Tutto comincia con il caricamento di un'immagine di sfondo, creata con Degas o un'altra utility grafica.
E' anche possibile, volendo, selezionare una pagina di schermo salvata su dischetti di Spack. Stessa manovra per gli sprite e via per la preparazione del vostro demo. A partire da menu scorrevoli voi scegliete diversi tipi di scrolling, generale per animare l'insieme dello scenario, parziale per selezionare una striscia orizzontale o verticale e animarla secondo una delle due direzioni. Tutto si svolge poi sul quadro di lavoro principale. Per prima cosa selezionate uno sprite (per esempio un personaggio), lo piazzate su un piano e lo animate lungo un percorso. E' possibile scegliere tra più funzioni matematiche che offrono diverse traiettorie, circolari, rettilinee, curve, ecc. Potete pure disegnare una traiettoria completamente libera.
Rimane infine l'opzione "bruco" che moltiplica il vostro sprite e ne presenta tutta la serie... Una semplice pressione sull'icona camera vi consente subito di giudicare la resa del vostro lavoro. Più sprite saranno così animati secondo diversi percorsi. La scelta delle animazioni sonore permette di utilizzare ogni tipo di sorgente, dal campione ottenuto con un qualsiasi digitalizzatore ad una creazione di Music Studio o House Music System per esempio. Una volta effettuate tutte queste operazioni, non vi rimane che salvare alcuni elementi sul dischetto prima di lanciare la compilazione e visionare il risultato del vostro lavoro. Semplice, molto comodo... e grazioso!

Definizione e programmazione di una traiettoria di sprite

Lavoro e modifiche di una una demo pre-programmata

Spack è piuttosto facile da utilizzare. La versione che abbiamo provato non aveva le istruzioni definitive. Speriamo almeno che siano chiare e dettagliate. La manipolazione dei vari quadri è ben concepita: ogni volta che il cursore punta un'opzione di lavoro, una descrizione permette di capire immediatamente il senso dell'icona visualizzata. La maggior parte delle azioni si fanno solo con il mouse, il che assicura all'insieme del lavoro una maneggevolezza esemplare. Esiste anche un programma ideato perché i principianti scoprano che cos'è un "vero" demo. Sono proposti quattro esempi. Per ognuno di questi demo preprogrammati l'utente potrà modificare alcuni dati e osservare, per esempio, un paesaggio 3D di stelle filanti di splendido effetto... Spack si rivela infine molto potente quando si spinge un po' più lontano con la creazione. Tra gli effetti si trovano, ad esempio, opzioni di orientamento, rotazione, sfumature.
Per quanto riguarda i testi del vostro demo, potete scegliere tra diversi caratteri e soprattutto usare più tipi di scrolling. Una volta che avrete familiarizzato con tutte le tecniche di programmazione potrete, per concludere, incorporare tutte le creazioni sonore e grafiche tratte da altri soft per Atari ST.
Per grafica e sprite, Spack assicura la compatibilità con il formato Degas, Spectrum, con sprite e blocchi di Stos, di AB Animator, di GFA Basic, ecc. Per i suoni, tutte le digitalizzazioni pure potranno essere integrate nei vostri demo. Si troverà così un mini-programma che permette di testare la compatibilità delle sequenze musicali con Spack. I possessori di Atari STE approfitteranno infine di un sottoprogramma chiamato Music Converter che permette di tradurre le sequenze musicali nell'Atari ST standard in sequenze utilizzabili nel DMA dello STE (possibilità di gestire il bilanciamento, bassi e acuti, la frequenza del suono, ecc.). Spack è senza dubbio un programma originale ed innovativo. Se la finalità del suo lavoro può sembrare limitata ai professionisti della programmazione, i principianti vi scopriranno lunghe ore di lavoro ed esercizio. Per un prezzo di vendita relativamente basso, tenuto conto delle capacità del programma, l'investimento è secondo noi interessante.
(Dischetto ESAT per ogni modello di Atari ST).

A.C.

Scelta di un effetto per rendere originale l'immagine ESAT

E' IN EDICOLA

SUPPLEMENTO A GUIDA VIDEOGIOCHI

Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70
Taxe Percue (Tassa Riscossa) Milano Ferr. Corr.

SPECIALE VIDEOGIOCHI Estate '90

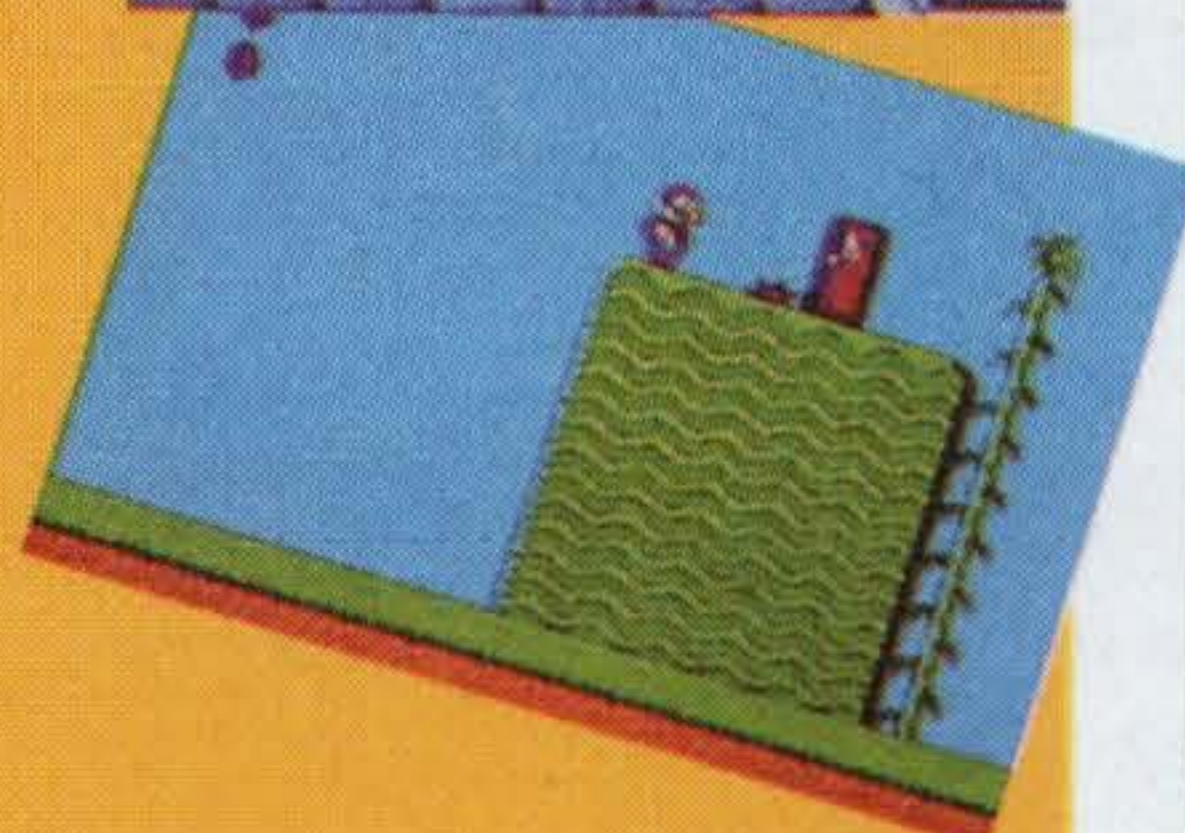
TUTTI I VIDEOGIOCHI PER TUTTI I COMPUTER E CONSOLE

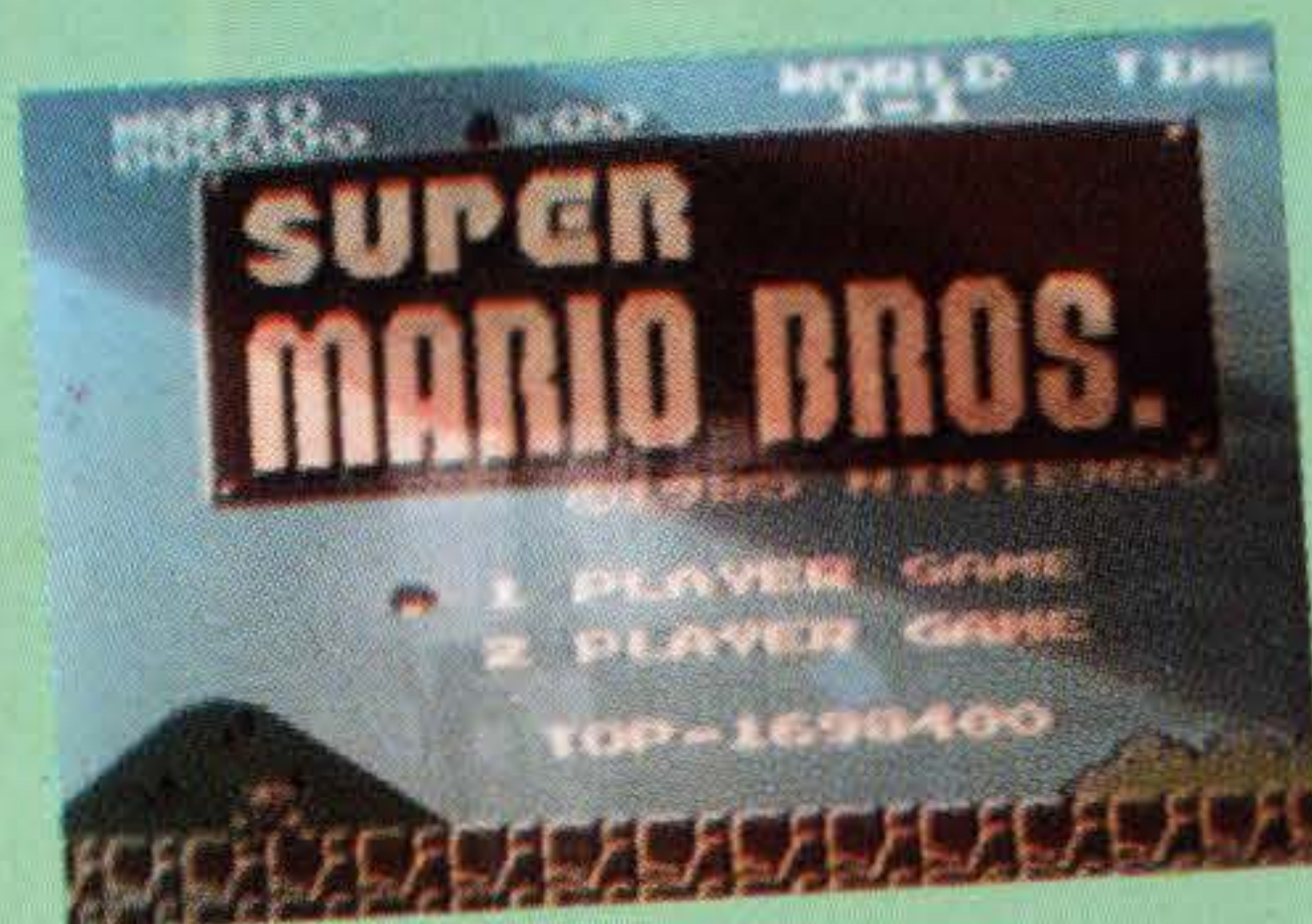
1140
GIOCHI AL BANCO DI PROVA

200
VIDEOGIOCHI D'ORO
SELEZIONATI IN BASE A:
• GENERE • ANIMAZIONE
• GRAFICA • GIOCABILITA'
• EFFETTI SONORI

ITALIA'90
TUTTI I GIOCHI
DI SIMULAZIONE CALCISTICA

• RASSEGNA DEI PIU' GETTONATI COIN-OP

• GUIDA ALL'ACQUISTO DEI MIGLIORI COMPUTER CONSOLE E ACCESSORI

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

HI-SCORE
Gallery

Davide C. - Piacenza
Super Mario Bros (Nintendo) **1698400pt**

Alessandro P. - Bovisio Masciago (Mi)
Data Storm (Amiga 2000) **714275 pt**

GV10

COGNOME ______

NOME ______ ETA' ______

INDIRIZZO ______

CITTA' ______ C.A.P. ______

GIOCO ______

ACQUISTATO DA ______

MACCHINA ______

PUNTEGGIO RECORD ______

NOTE ______

HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE

Inviate il coupon a fianco riportato corredato di:

- *una vostra foto*
- *una foto della schermata con il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide. Inviare le buste a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9
20124 Milano

Alessandro P. - Bovisio Masciago (MI)
Silkworm (Amiga 2000) **527300pt**

Alessandro P. - Bovisio Masciago (MI)
Arkanoid (Amiga) **951160pt**

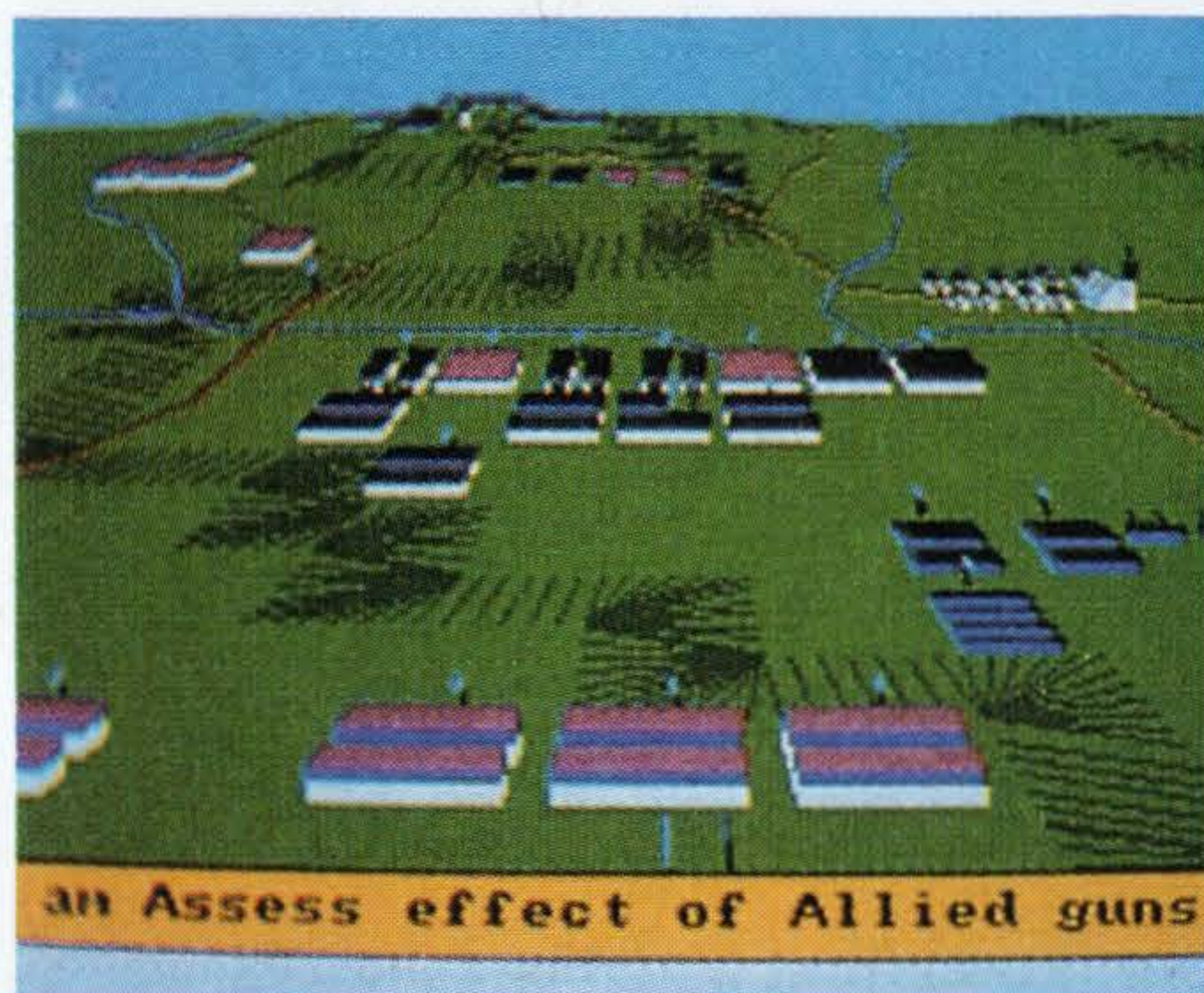
Alex P. - Roma
Space Ace (Amiga 500) **45300pt**

Andrea R. - Roma
Space Ace (Amiga 500) **18320pt**

© Tilt. Diritti riservati.

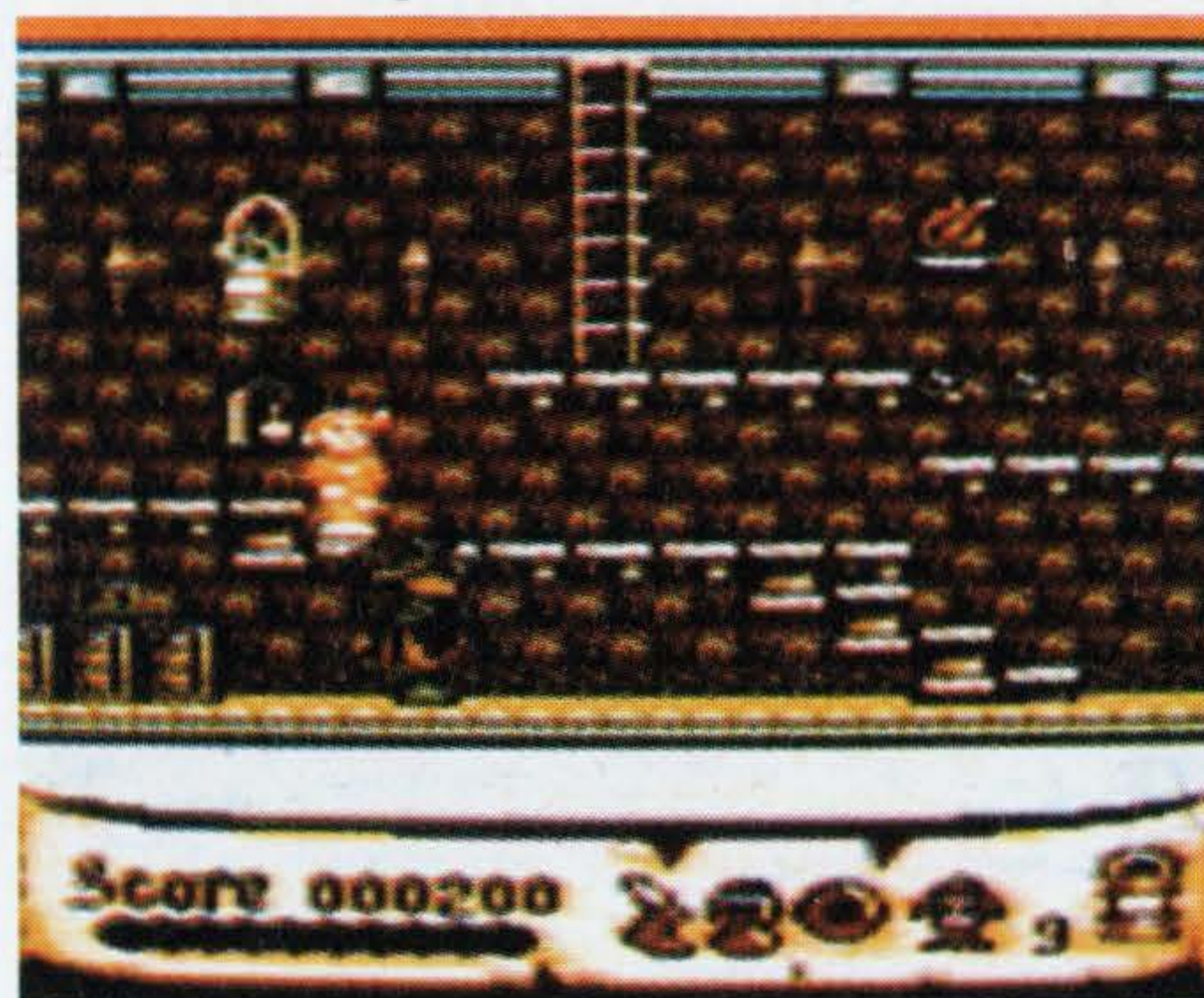
☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

Austerlitz

Amiga - PC

GENERE	WARGAME	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000

Le grandi battaglie napoleoniche sono di moda sui 16 bit, dopo Waterloo e Borodino è venuto il turno di Austerliz. Questo programma, realizzato dagli stessi autori di Waterloo, è programmato sullo stesso modello. La rappresentazione in 3D è eccellente e questo wargame dispone di una grande scelta di opzioni. Gli amanti del genere saranno sedotti dal realismo di questo soft. La battaglia si svolge in tempo reale, anche se occorre un po' di tempo per trasmettere gli ordini che possono, alcune volte, essere male interpretati o addirittura ignorati. Infatti, vedrete la battaglia dal vostro quartier generale, quindi potete tenere sotto diretto controllo solo una parte del terreno di gioco. Per il resto dovrete accontentarvi dei rapporti che vi vengono forniti dai vostri generali. Austerliz è un eccellente wargame indirizzato soprattutto agli esperti del genere. Il libretto delle istruzioni, in francese, è ben concepito e illustra chiaramente il game. Nella confezione è prevista anche una mappa del campo di battaglia.
(Dischetto PSS)

Black Lamp

Atari ST - Amiga C64 - Spectrum

GENERE	PIATTAFORME	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	12000 - 39000

Questo gioco è adattato dal software dallo stesso nome apparso precedentemente su ST.
Il game vi trascina in un universo ostile, in cui dovete collezionare le lampade che trovate disseminate per tutto il regno. Se riuscirete nella vostra impresa il re vi offrirà, "niente di meno che", la sua dolce e leggiadra figlia come ricompensa. Ma che mondo sordido dovete affrontare! Sebbene notevolmente stimolati dall'ambito premio, i draghi, gli stregoni, le api e altri esseri che si accaniscono su di voi non vi renderanno facile continuare. Naturalmente, siete armati, ma quale angoscia! Fortunatamente esiste anche qualche bonus che può esservi d'aiuto. Un bel gioco di piattaforme, al quale si potrà rimproverare solo di essere difficile da gestire (gestione dei trasferimenti). Bisogna anche notare che il livello di difficoltà è un po' troppo elevato e rischia di scoraggiare i neofiti. A parte questo, sia la grafica che la musica sono gradevoli: con, in premio, delle istruzioni originali. Un buon acquisto.
(Cassette Atari Action Game)

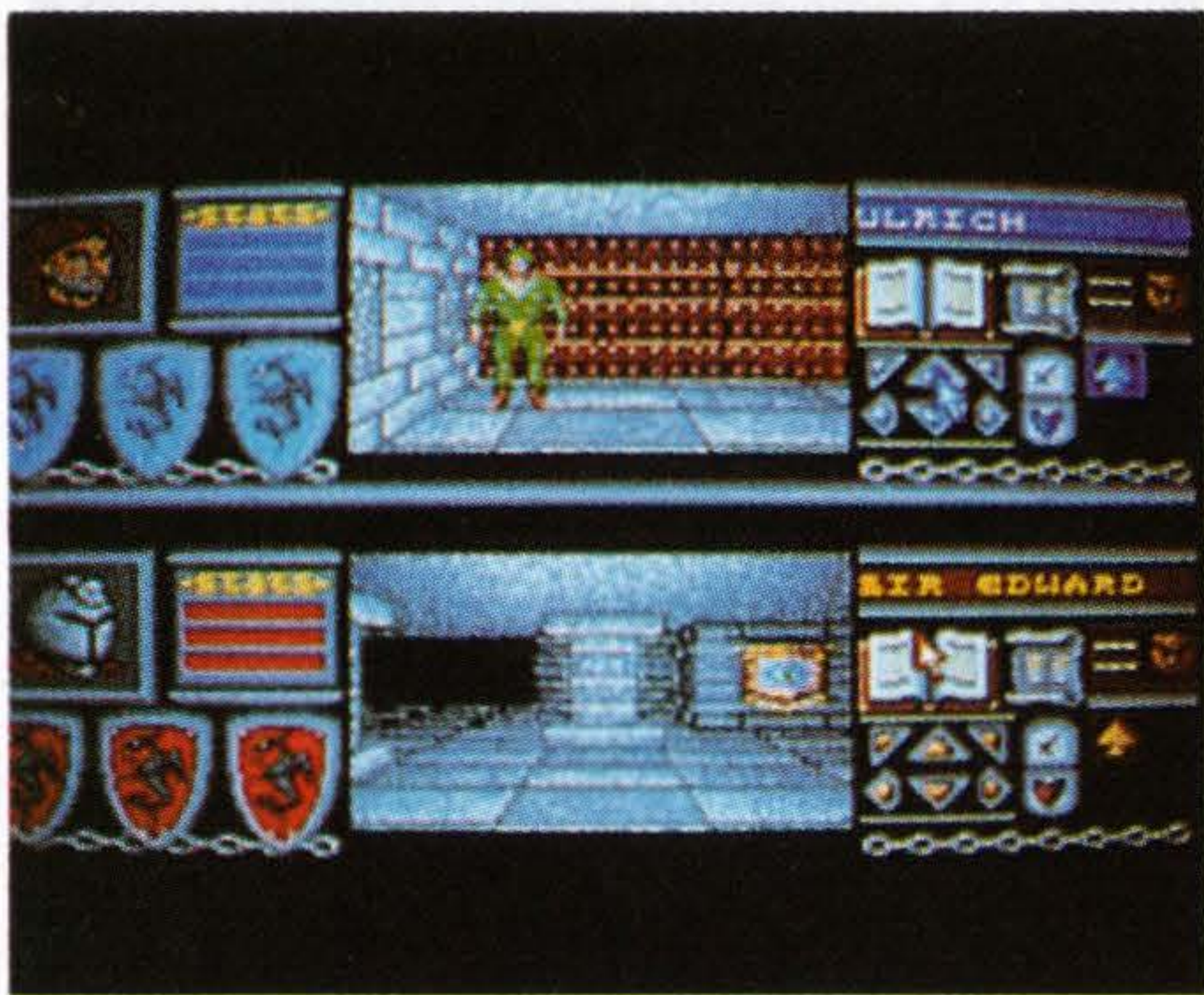
Blood Money

PC CGA, EGA, VGA - ST - Amiga

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000

Un anno dopo la sua uscita sui sedici bit, Blood Money invade i pixel del serioso PC.
Questo shoot'em-up è di alto livello. Il gioco è abbastanza lento e lascia dunque spazio alla strategia.
Allorché discendono gli assalitori, l'eroe ha la possibilità di collezionare denaro per acquistare armi sempre più potenti. Nel modo a due giocatori, Blood Money è decisamente appassionante regalando eccitanti partite. L'adattazione PC è di buona qualità e graficamente le configurazioni EGA e VGA offrono delle superbe schermate. L'animazione è fluida e si può regolare la velocità dello scrolling a seconda della potenza della configurazione utilizzata. La tastiera è completamente ridefinibile, comunque i joystick PC sono compatibili... In breve, un gioco completamente riuscito che eguaglia la versione Amiga sul 386 VGA mentre rimane molto divertente su AT EGA. Un unico difetto (non poteva mancare!!!), i suoni così belli nella versione per Amiga, sono completamente scomparsi.
(Dischetto Psygnosis)

Bloodwich Data Disk I

ST

GENERE	GIOCO DI RUOLO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Pensate d'aver finito con il signor Entropia? Non era che temporaneamente assente e ne ha approfittato per creare un nuovo maniero. Per poter giocare a questa estensione, dovete già possedere il primo episodio e una salvaguardia della partita, con dei personaggi del quattordicesimo livello. Il manuale contiene d'altra parte numerosi aiuti per il primo episodio. Potete anche importare dei personaggi dai livelli inferiori che vinceranno quindi velocemente i loro livelli fino al 14. Tuttavia, non sceglieteli troppo deboli, poiché i primi combattimenti sono già temibili. Vi attendono 35 livelli, imbottiti di nuovi mostri sempre più paurosi. Nel capitolo delle novità, c'è una serie di nuovi sortilegi molto più potenti. In contropartita, occorrerà abbandonare una delle vecchie classi di sortilegi. I nuovi mostri possono essere reclutati, ma non possono salire di livello, né recuperare dormendo. Attenti se li respingete per una nuova alleanza, perché essi vi attaccheranno immediatamente. Ben altre sorprese vi attendono in questa serie appassionante. (Dischetto Image Works, ST).

Dragon Wars

C64

GENERE	GIOCO DI RUOLO	ANIMAZIONE	☆
INTERESSE	11	SUONO	☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	

Appassionati del gioco di ruolo, anglofoni confermati, adepti di sortilegi e di punti vita, ecco una nuova missione che vi permetterà indubbiamente di riutilizzare i vostri eroi vincitori del celebre "Bard's Tale". Dragon Wars si gestisce con la tastiera. Pochi tasti, un po' d'azione, l'interesse della partita consiste nell'utilizzo dei numerosissimi incantesimi che il gioco offre. La grafica è inferiore a "Bard's Tale". I personaggi che appaiono sono spesso animati. Quanto ai rumori, essi si riducono a qualche "bip". Il soggetto dell'avventura si scopre dalla spiegazione. Anche più avanti le descrizioni di alcuni luoghi magici sono fornite dalle informazioni piuttosto che dallo schermo. Ad esempio, davanti alla statua, il gioco vi invita a leggere questo o quel paragrafo. Una messa in scena senza dubbio più semplice da programmare...Dragon Wars non trae infine profitto che dal suo aspetto "ruolo". Inutile attaccarsi a questo gioco se si è principianti in materia o se si cerca l'azione o una qualunque originalità, anche se molto completa nella strategia/ruolo, la grafica è molto limitata. (Dischetto Interplay per C 64).

Blue Angels

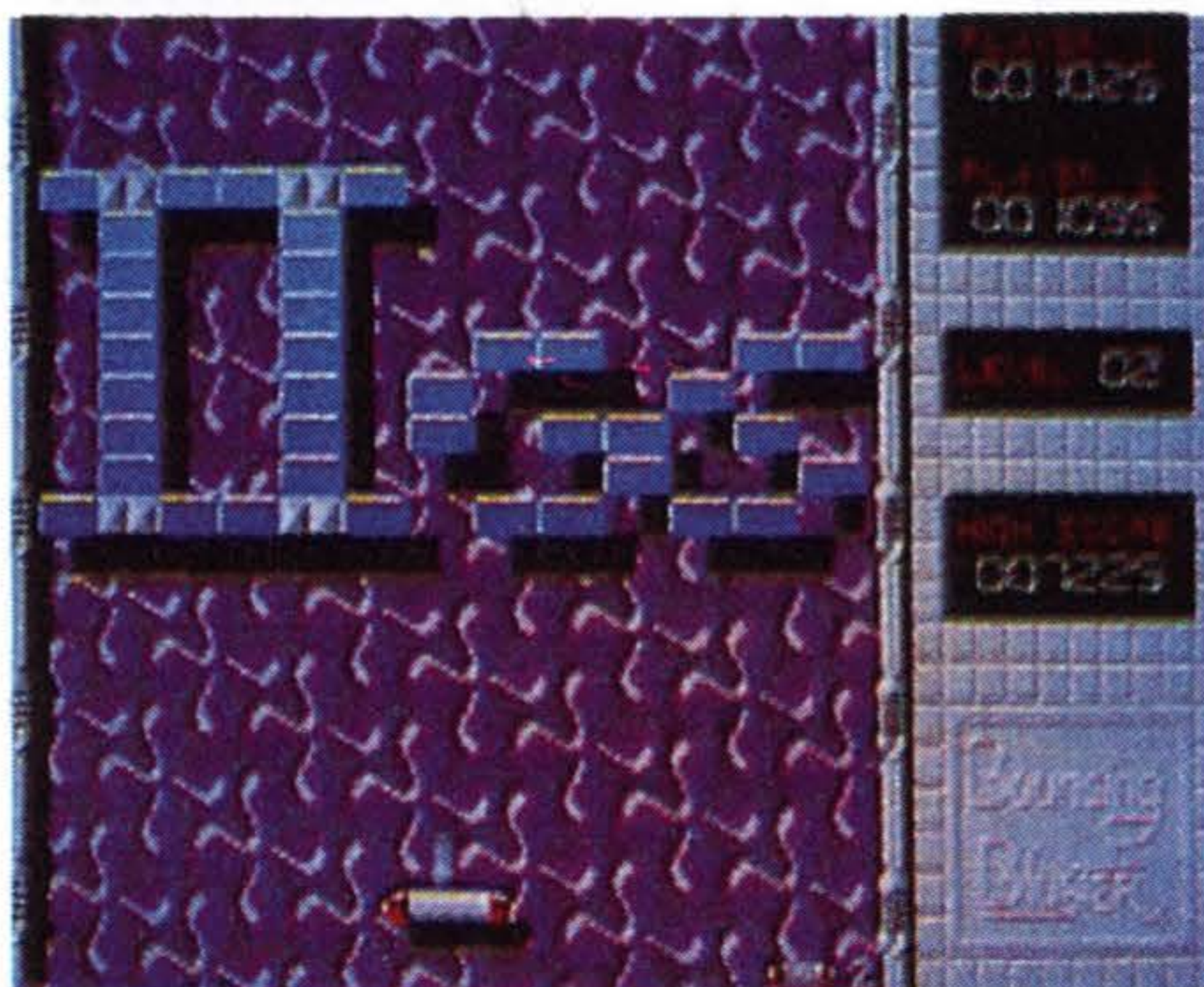
PC tutti gli schermi, meno VGA - Amiga - C64

GENERE	ACR. AEREA	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	39000-69000

Blue Angels non è un simulatore di volo classico. Non è previsto nessun combattimento, pochi tasti di controllo, esclusivamente "un manico di scopa", apprenderete piuttosto a eseguire delle acrobazie aeree soli o in formazione.

Numerosi menu offrono diversi tipi di allenamento, diverse scelte di veduta e diversi tipi di acrobazie. Ma, anche se il soft è molto completo (Accolade oblige!) la sua fluidità sullo schermo non è sicuramente all'altezza del famoso Chuck Yeager's versione 1 e 2 che rimane, a mio parere, il best nel genere (in definitiva, anche in questo game i limiti del PC sono messi in evidenza, perlomeno in certe configurazioni). Blue Angels possiede, in effetti, un'animazione irregolare anche su AT. E' possibile impoverire gli effetti grafici per favorire una maggior velocità, ma questo non risolve sempre il problema dello scrolling. In definitiva, Blue Angels è realmente incisivo solo su PC 386 e solo se si preferisce l'acrobazia al combattimento.
Non è prevista la configurazione VGA.
(Dischetto Accolade)

Bouncing Bluster

Apple II

GENERE	ROMPIMATTONI	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Boucing Bluster è un rompimattonmi dalla realizzazione particolarmente accurata. I quadri possono utilizzare fino a 256 colori sullo schermo ed alcuni comportano degli effetti ciclici. Le animazioni dei "nastie" sono rapide e fluide. Ci sono più di 19 capsule: tra queste, alcune invertono ascisse e ordinate, altre permettono alla vostra pallina di saltare o modificare la sua inerzia... Ci sono sei specie di mattoni diversi a disposizione del giocatore (mattoni invisibili, di teletrasporto, che riappaiono qualche secondo dopo essere toccati...). Un editor di quadri è integrato. Esso permette di recuperare qualsiasi immagine per farne un fondo, poi di costruire interamente nuovi quadri. Tutti i parametri sono modificabili (numero di volte che un mattone deve essere raggiunto, natura delle capsule, collocazione dei mattoni, rumori...). Il Rainbow Factory permette di creare automaticamente delle sfumature. Boucing Bluster, pur essendo un clone di Arkanoid, è realizzato meglio dell'originale ed il suo prezzo è molto più attraente. (Fantasia Software)

Buggy Boy

CPC - C64 - Amiga - Spectrum

GENERE	CORSA DI BUGGY	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	7500-29000

Ecco che approda, finalmente anche su CPC, il celeberrimo Buggy Boy, un arcade al 100% che ci ha praticamente sedotti quando è apparso nelle altre versioni. Resta beninteso che la versione testata non ha niente a che vedere con quella di Amiga o del C64. Questo è ampiamente giustificato dai limiti del mezzo, anche se le possiblità del CPC, sono state pienamente sfruttate (ultimamente abbiamo avuto la possibilità di ammirare delle grandi adattazioni su questo computer!). A parte qualche bug sullo schermo al momento delle collisioni, Buggy Boy è, come già detto, molto ben realizzato e interessante. Musica e suoni sono classici ma gradevoli ed adeguati al soft. La grafica è più chiara della versione per C64, mentre per quanto riguarda l'animazione, non ci si può lamentare: è ugualmente fluida. Fatto curioso: è più difficile vincere su CPC che su Amiga. In quest'ultima versione, bisogna spesso rallentare per evitare un ostacolo visto e considerato che non si conosce a memoria il percorso. Il game non è meno divertente, soprattutto continuando a giocare. (Dischetto Elite/Encore)

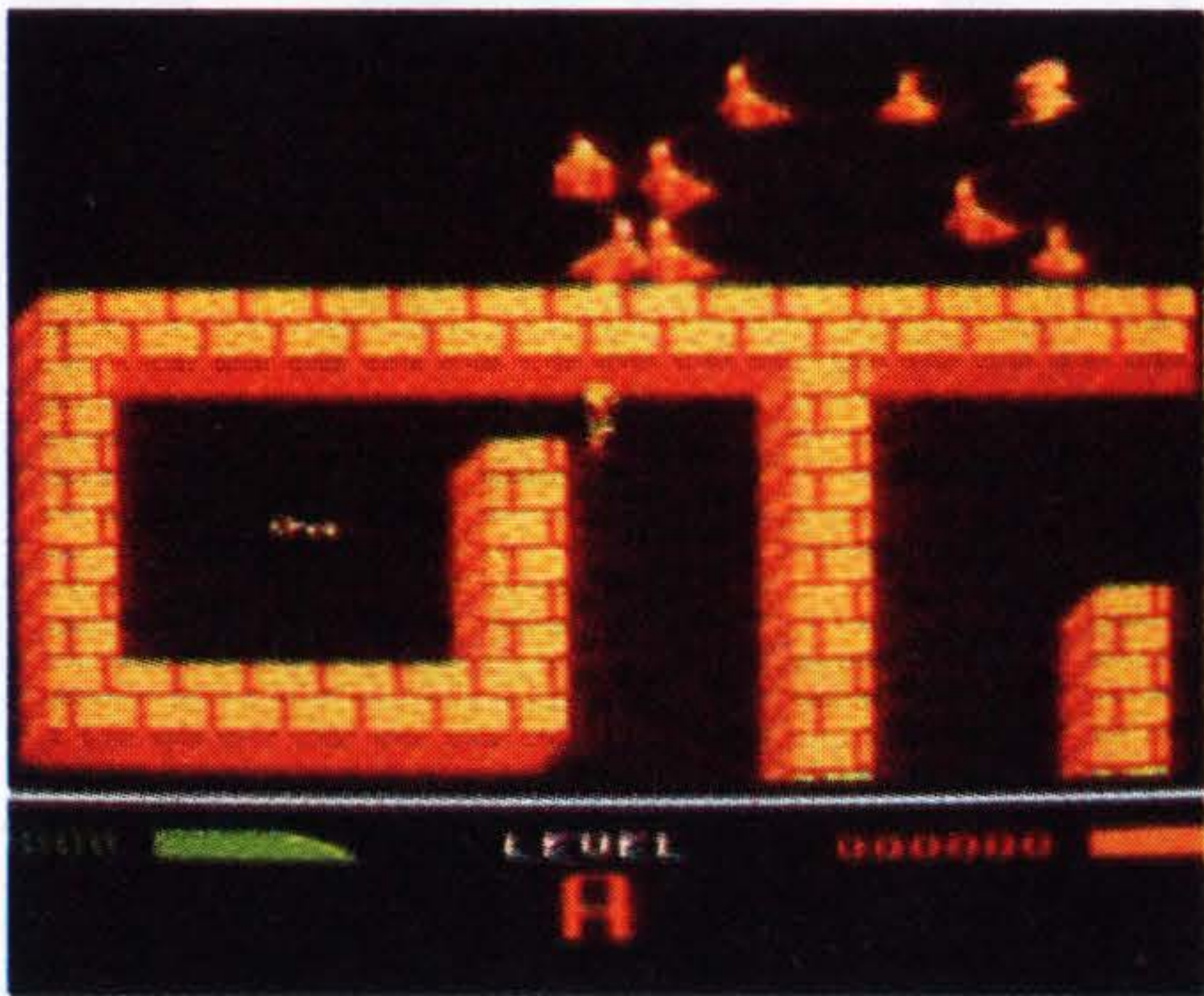
Danger Castle

Amiga

GENERE	PIATTAFORME	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

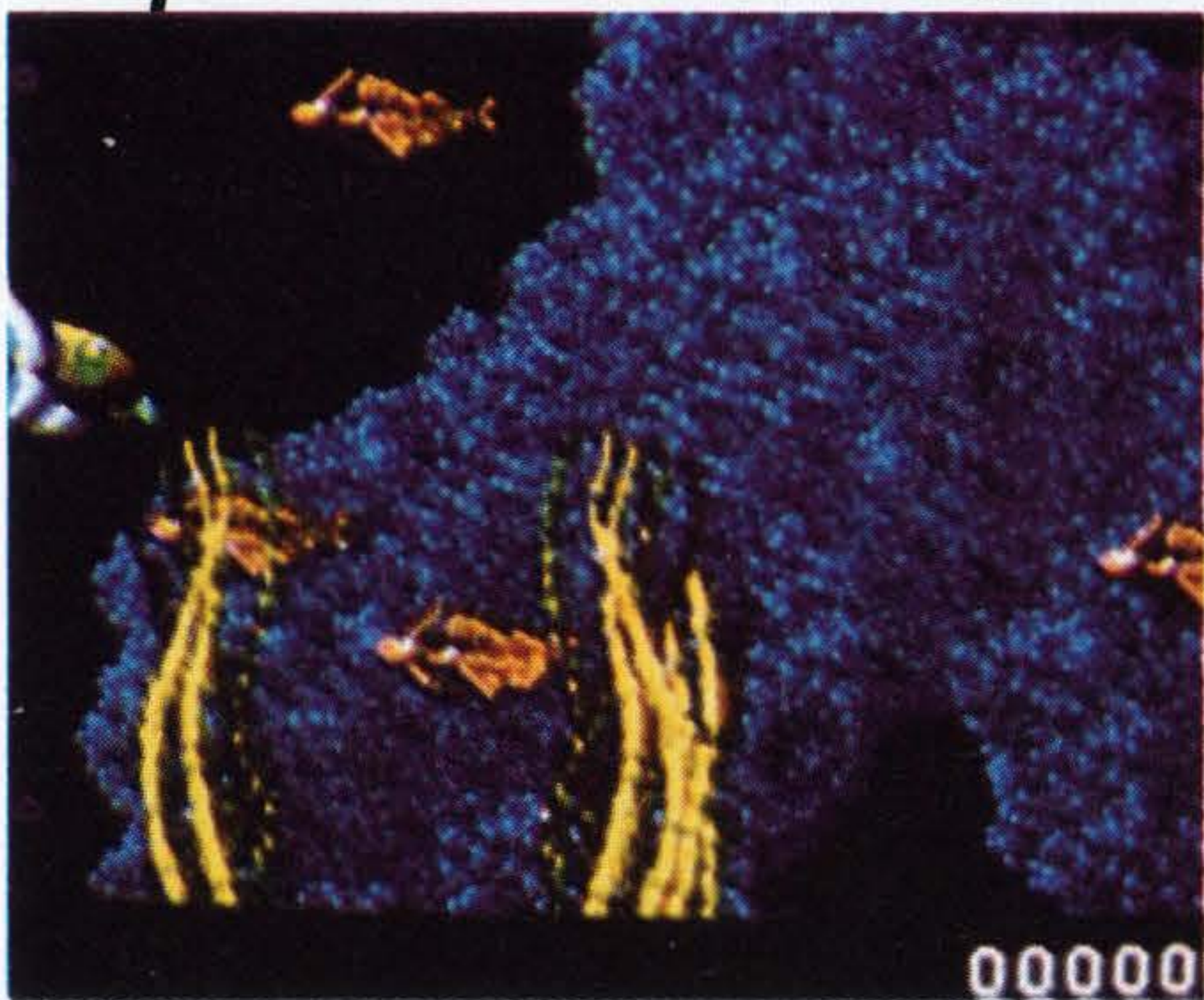
Danger Castle suggerisce già dal titolo, l'ambiente in cui dovrete misurarvi. Infatti, guarda un po' che caso strano, esplorate le sale di un castello in cui potete fare incetta dei diamanti e delle chiavi che vi si trovano. Vi spostate per mezzo di scale su delle piattaforme; per poterlo fare è richiesta molta precisione e prontezza di riflessi, tanto più che i guardiani vi gironzolano attorno continuamente intenzionati a mettervi i classici "bastoni tra le ruote" (si fa per dire!).
Danger Castle è un gioco di piattaforme abbastanza classico, che sedurrà sicuramente tutti gli appassionati del genere. I primi quadri esigono solo della precisione, ma, in seguito, anche il ragionamento assume una certa importanza: perciò spremete a fondo le meningi per scoprire l'itinerario ideale. La grafica di questo programma è gradevole, tuttavia il punto forte di Danger Castle è la fluidità dei comandi. In più, un'eccellente progressione della difficoltà contribuisce ugualmente alla perfetta giocabilità di questo soft.
(Dischetto Kunert soft)

Dark Chambers

Atari XL/XE

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Questa volta è proprio vero: una vera nuova cartuccia dedicata esclusivamente all' XL/XE!
Sebbene il tema che propone non sia completamente nuovo, (questo gioco riprende il principio di Gauntlet) i patiti dei soft di azione non resteranno affatto delusi. L'eroe di turno dovrà esplorare un numero impressionante di labirinti, spingendosi sempre più avanti, con l'unico obiettivo di sopravvivere per poter avanzare ancora. Sopravvivere? Effettivamente, poiché innumerevoli mostri cercano di abbreviare anzitempo la vostra permanenza nei labirinti e, garantito, ce la metteranno proprio tutta. Spesso, il mezzo più sicuro per impedire che prolifichino a dismisura consiste nel distruggerne la nascita alle origini. Raccogliete delle armi, dei tesori, degli alimenti (indispensabili), al fine di rendere il compito più facile è prevista la possibilità di giocare in due. Gli effetti sonori sono praticamente inesistenti; restano tuttavia una grafica accurata ed una seria realizzazione. Interessante.
(Cartuccia Atari)

Deep Blue

PC Engine NEC

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	7	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Deep Blue fa parte dell'enorme schiera degli shoot'em-up. I player-game affezionati a questo genere non disdegnano mai un soft di questo tipo, purché valido.
Questa volta, ahimè, resteranno delusi. L'unica originalità che si può trovare in questo shoot'em-up a scrolling orizzontale è la possibilità di controllare un pesce che spara a sua volta su altri pesci. Un po' poco per incentivare i giocatori avvezzi a game di ben altra portata, i più esigenti, poi, si addormenteranno senza problemi al primo schermo (consigliato caldamente a chi soffre di insonnia!). La vita è dura nel "Grande Blu", ma io penso, purtroppo, che in questo game, persino il mio pescivendolo non si sentirebbe interessato da questa storia che parla esclusivamente di pinne assassine. A dispetto di una buona grafica e di una superba animazione, questo programma è di una banalità senza precendenti e senza uguali.
Decisamente una sorprendente nullità nella superba soft-teca del PC Engine.
(Scheda NEC)

Deluxe Strip-Poker

ST - Amiga - PC

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	11	**SUONO**	☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	39000

La CDS ci propone un nuovo strip-poker sulla linea dei precedenti. Due avversarie sono pronte a sfidarvi: Suzy e Melissa. Suzy è molto facile da battere, ma lo stesso discorso non vale per Melissa, che è molto brava a barare e cerca di valutare la vostra mano in funzione del numero di carte che scartate. Il gioco si svolge in modo classico: tre turni di puntate, cambio delle carte e quindi nuovamente tre turni di puntate. Ognuno degli avversari dispone di un credito di 100 dollari. Nel momento in cui uno dei giocatori perde questa somma deve necessariamente togliersi un indumento per rimettersi in gioco. Le digitalizzazioni sono particolarmente riuscite e ci dispiace ammettere che ci sono solo sedici colori. Nonostante questa povertà, noterete che le ragazze sono riuscite al meglio. Certamente, non dispiacerebbe un soft di questo genere che impieghi 512 colori e, perché no, dei suoni digitalizzati. Sarebbe il benvenuto! Nella versione Amiga le fasi di questo classico strip-poker, sono commentate molto chiaramente e le digitalizzazioni sono migliori di quelle della prima versione. (Dischetto Deluxe)

adidas

CHAMPIONSHIP FOOTBALL

ocean

Tattiche di gioco estremamente realistiche. Controllo semplificato del joystick. Scorrevole animazione. Veloce visualizzazione dei punteggi. Risultato:

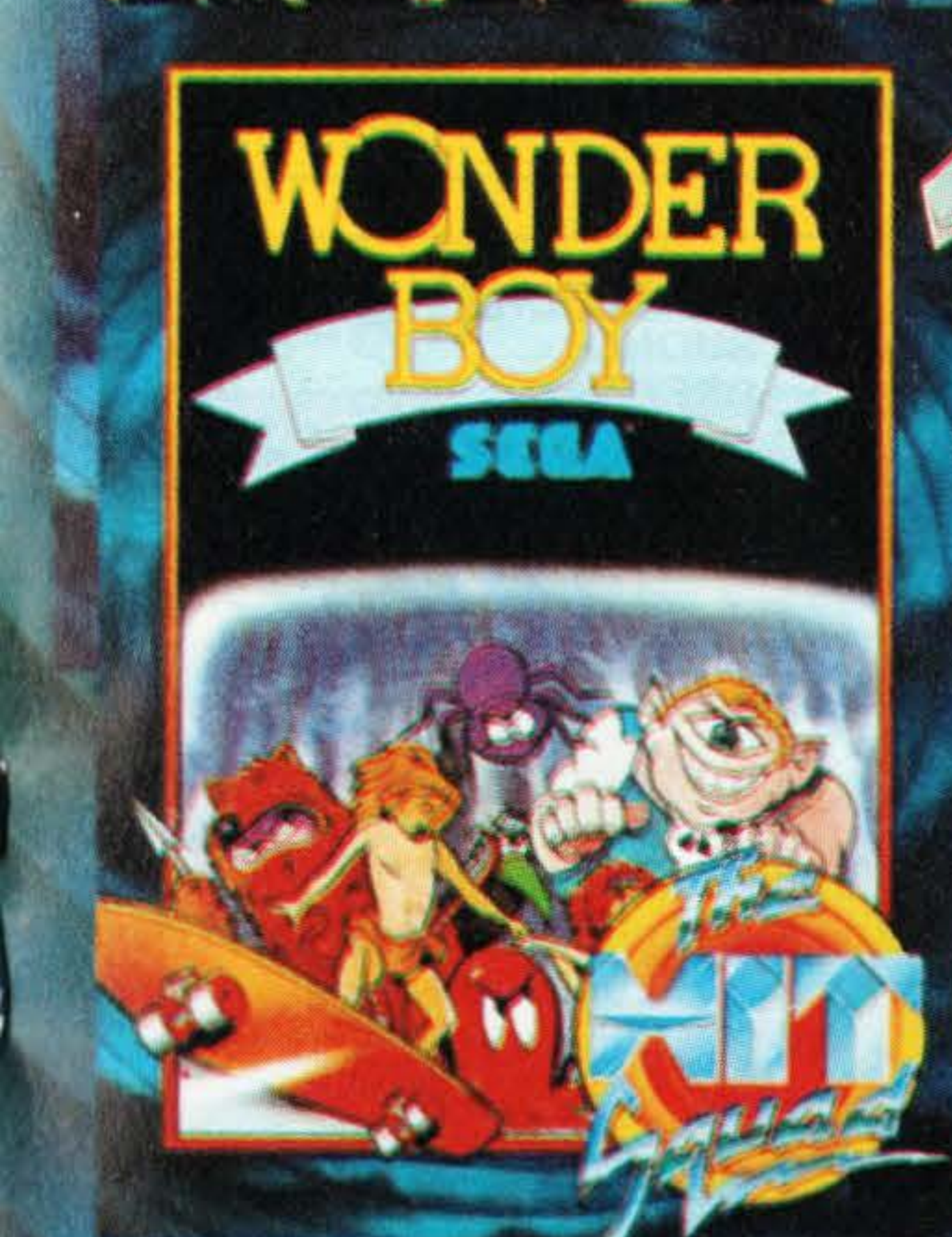
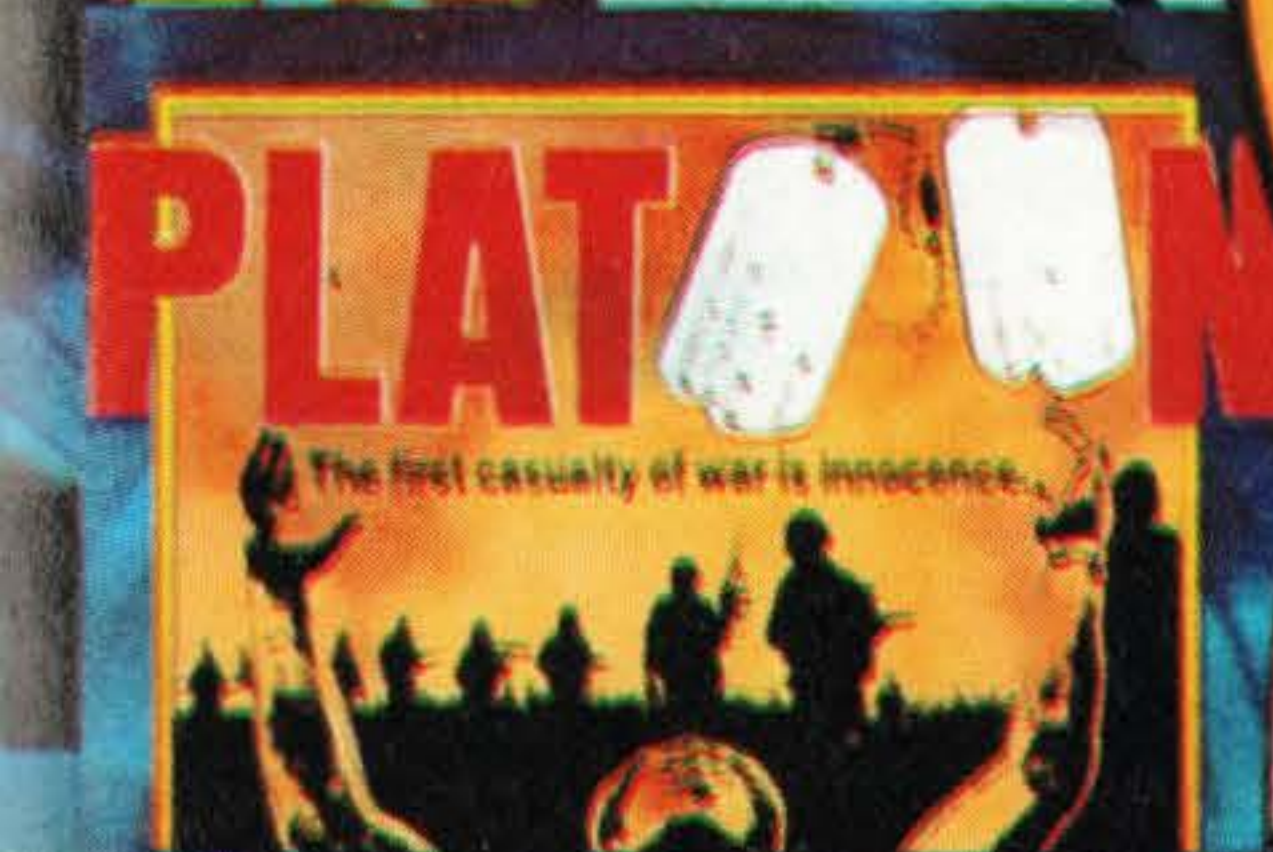
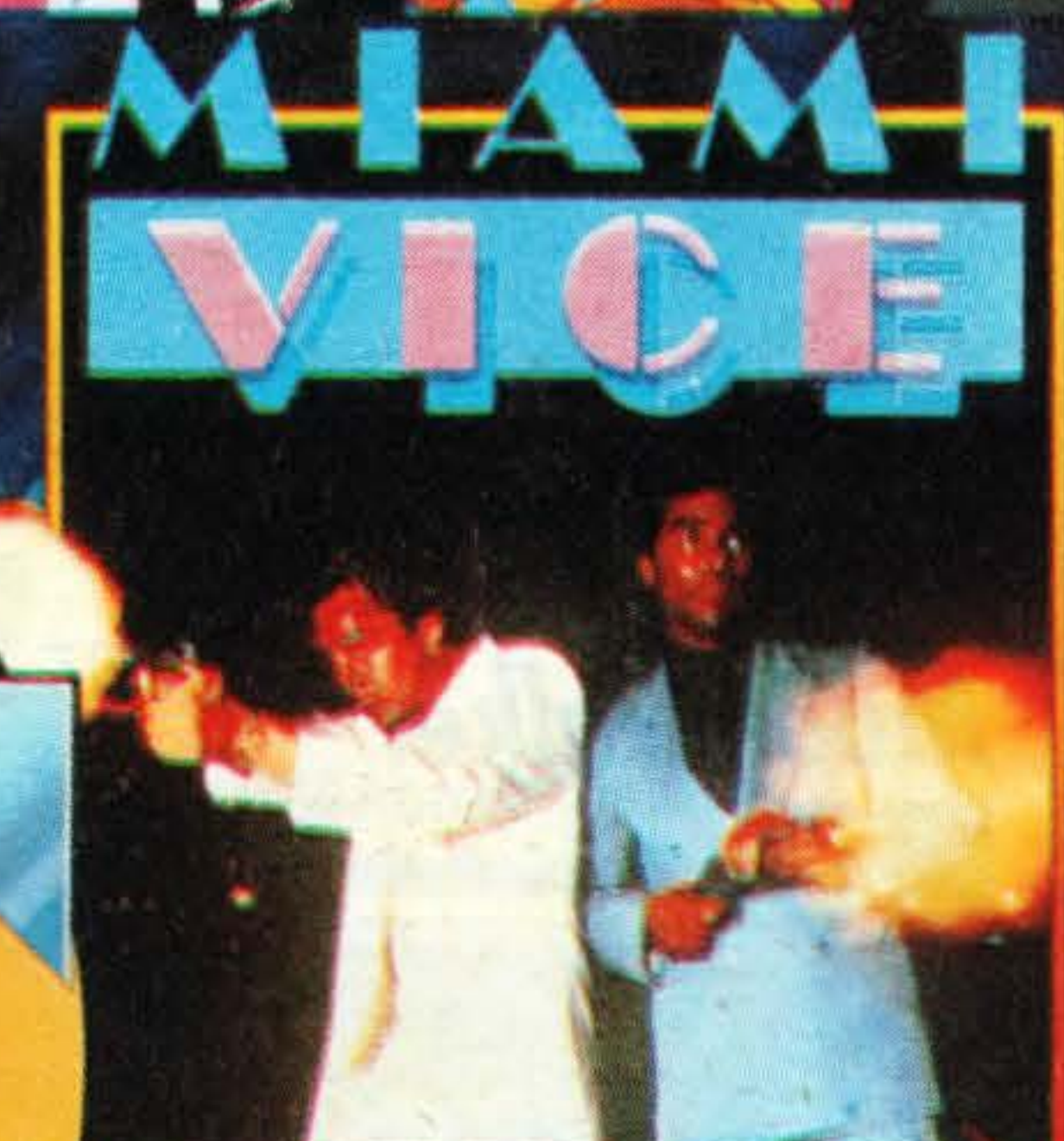
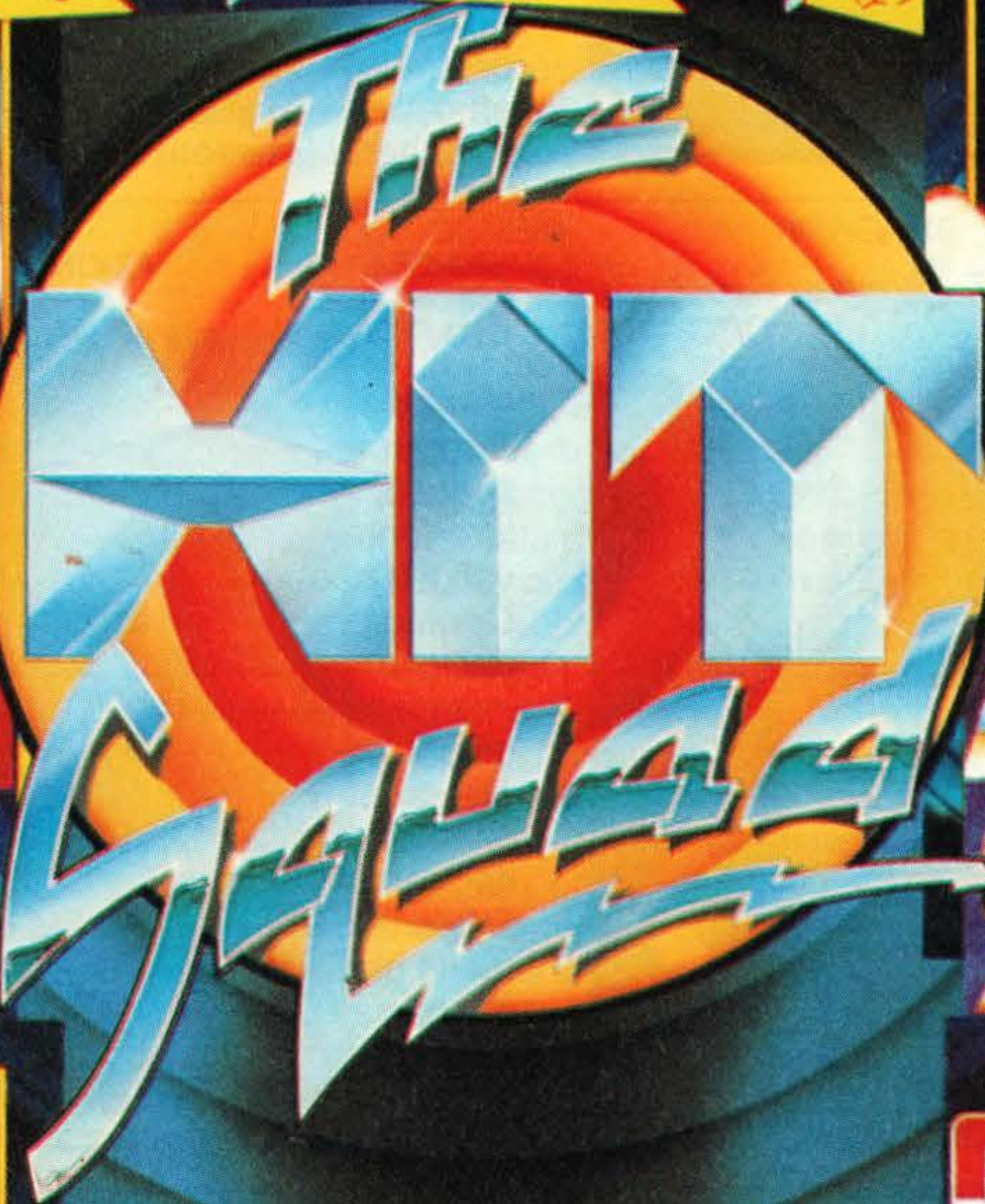
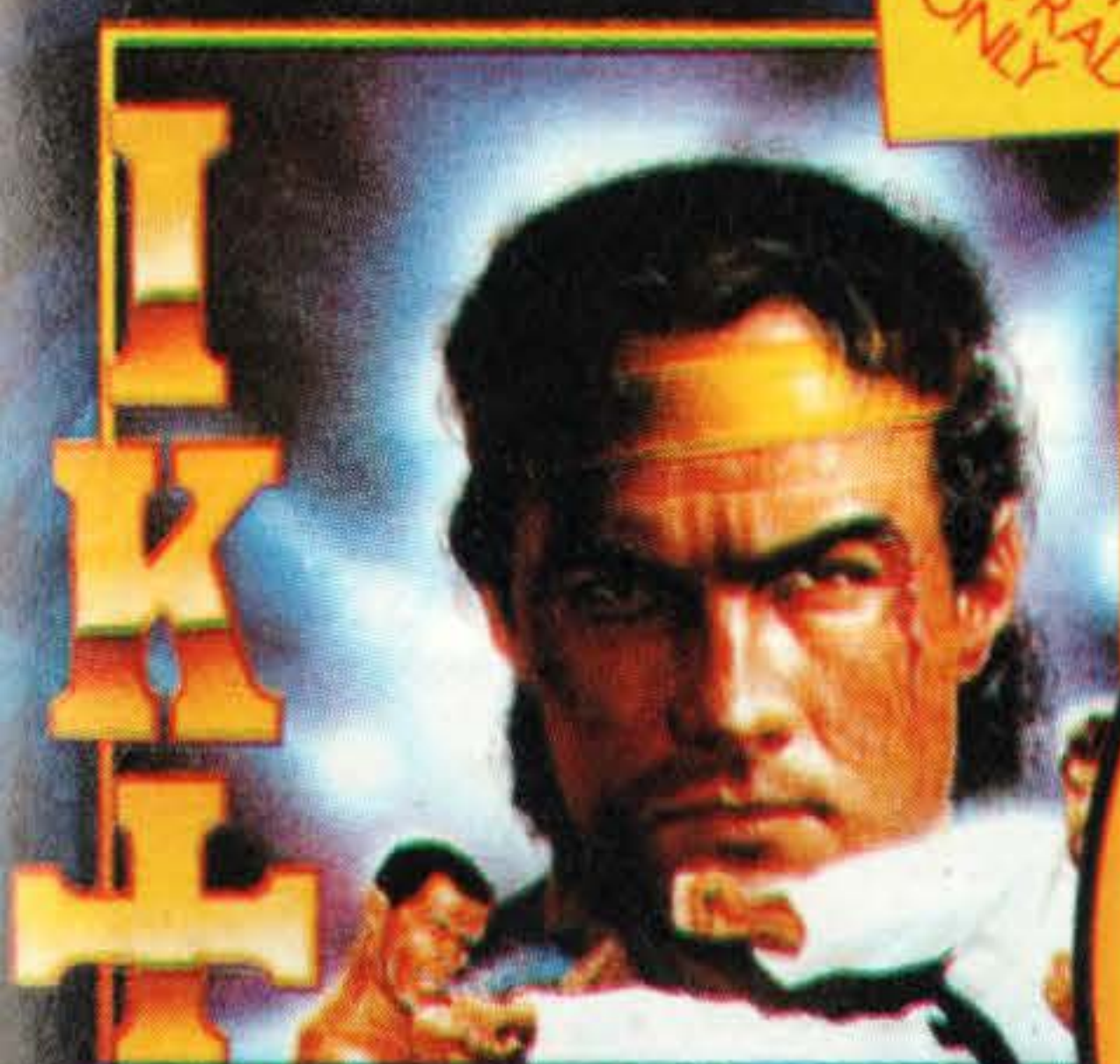
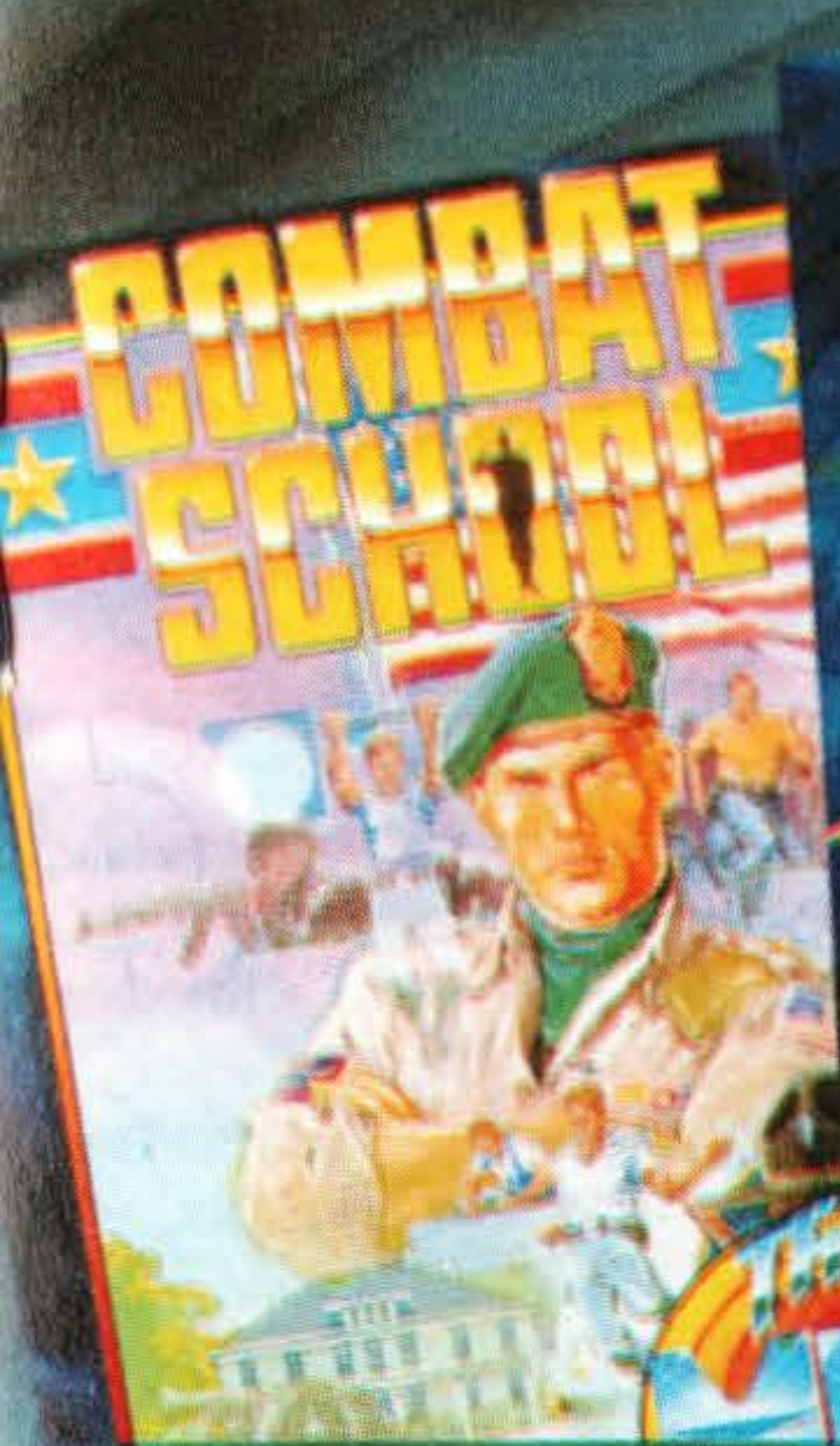
AVVINCENTI ED EMOZIONANTI PARTITE DI CALCIO.

Scegli i tuoi avversari tra
le **24 squadre** protagoniste del Campionato del Mondo,
ognuna delle quali con il proprio stile e i propri punti di forza.
cegli i giocatori, seleziona la tua squadra e gioca per vincere!
on "ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL"
SEI TU IL PROTAGONISTA!

C64 C./D.
AMSTRAD C./D.
SPECTRUM C.
AMIGA
ATARI ST

L.18.000/25.000
L.18.000/29.000
L.18.000
L.29.000
L.39.000

ocean

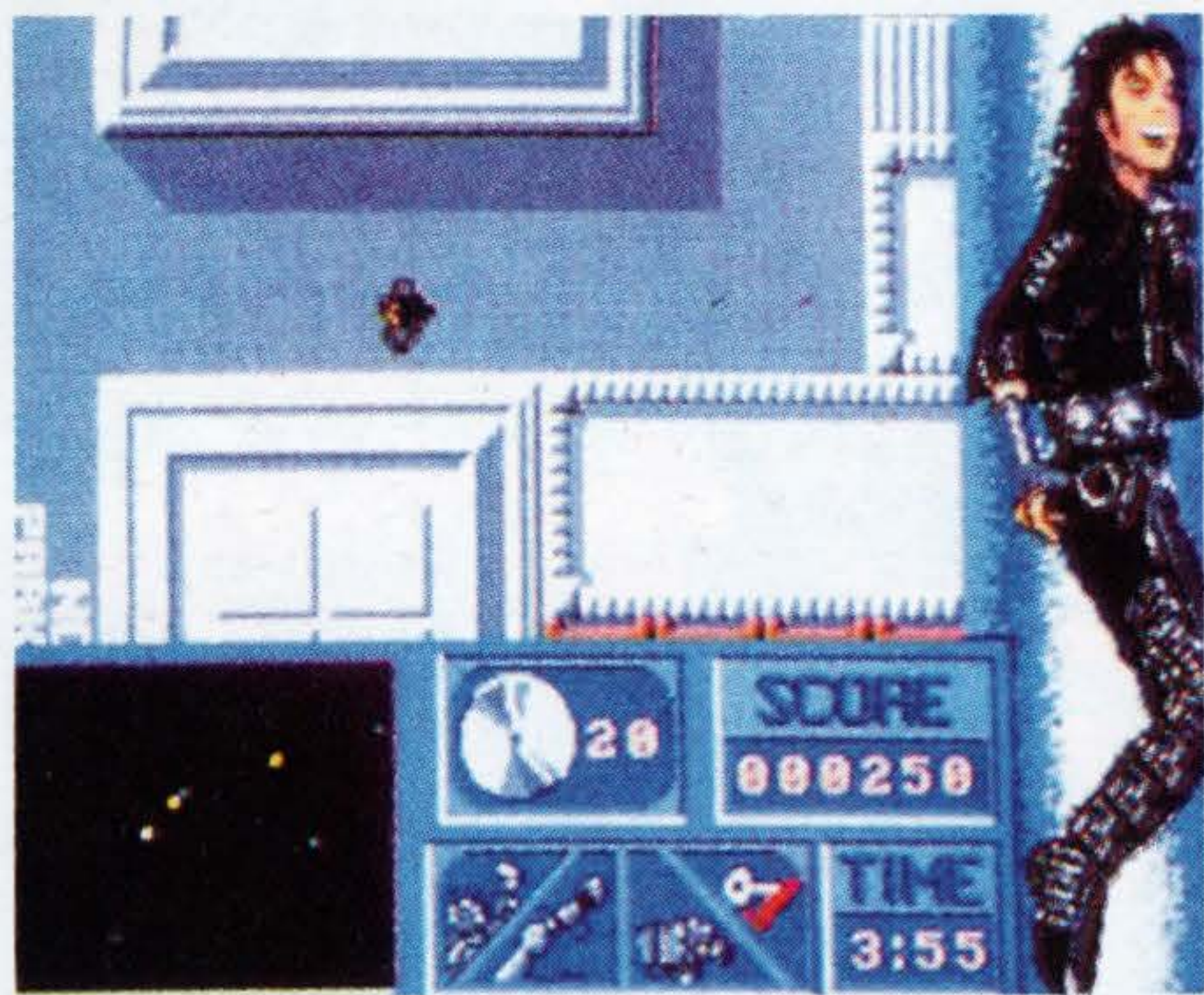
LEADER
DISTRIBUZIONE

Mazemania

C64

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Mazemania si colloca nei game di azione pura e regala appassionanti partite agli smanettoni più incalliti in una girandola piacevole e movimentata. Il simpatico personaggio che controllate in questo gioco è abbastanza classico nel genere e deve passare su tutte le piastrelle di un labirinto per cambiarne il colore. Fin qui sembra tutto molto facile e noto. Ma attenti poiché tutto è complicato dall'apparizione di creature aggressive che ce la metteranno tutta per fermarvi, dai buchi neri e anche da alcune piastrelle, che anche se di apparenza innocua possono nascondere delle insidie letali per il vostro eroe. Mazemania è indiscutibilmente il fratello minore di Skweek, che a sua volta era un incrocio tra Pacmania e Q-Bert. Come dire che si tratta di un programma molto ludico, che rispetta lo spirito dei vecchi giochi su console. Occorre riflettere molto in fretta ed agire, se possibile, ancora più in fretta. La trama non è molto originale, ma questa buona vecchia ricetta è sempre molto efficace e trascinante.
(Dischetto Hewson)

Moonwalker

ST - Amiga - Spectrum - CPC - C64

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000 -29000

Moonwalker appartiene al nuovo filone di soft che impazza ulitmamente nella scena dei nostri computer, sempre più spesso, infatti, assistiamo all'uscita di game che traggono la loro fonte di ispirazione da film di successo alune volte molto validi e ben realizzati, altre deludenti sotto tutti i punti di vista. Questo programma riprende quattro scene del film di Michael Jackson e piacerà sicuramente agli estimatori di questo big internazionale. Nei primi due livelli vi troverete a vedervela con giochi di labirinto. In un secondo tempo dovete procurarvi diversi oggetti, sfuggendo nel contempo ai vostri inseguitori che non hanno intenzione di farvela passare liscia. I due temi seguenti sono shoot'em-up.
Evidentemente questo programma è rivolto a un pubblico molto giovane, quello dei fan di Michael Jackson. Moonwalker è accurato, ma non offre sufficiente interesse di gioco per appassionare giocatori più anziani.
Solo per i fan della rockstar.
(Dischetto US Gold)

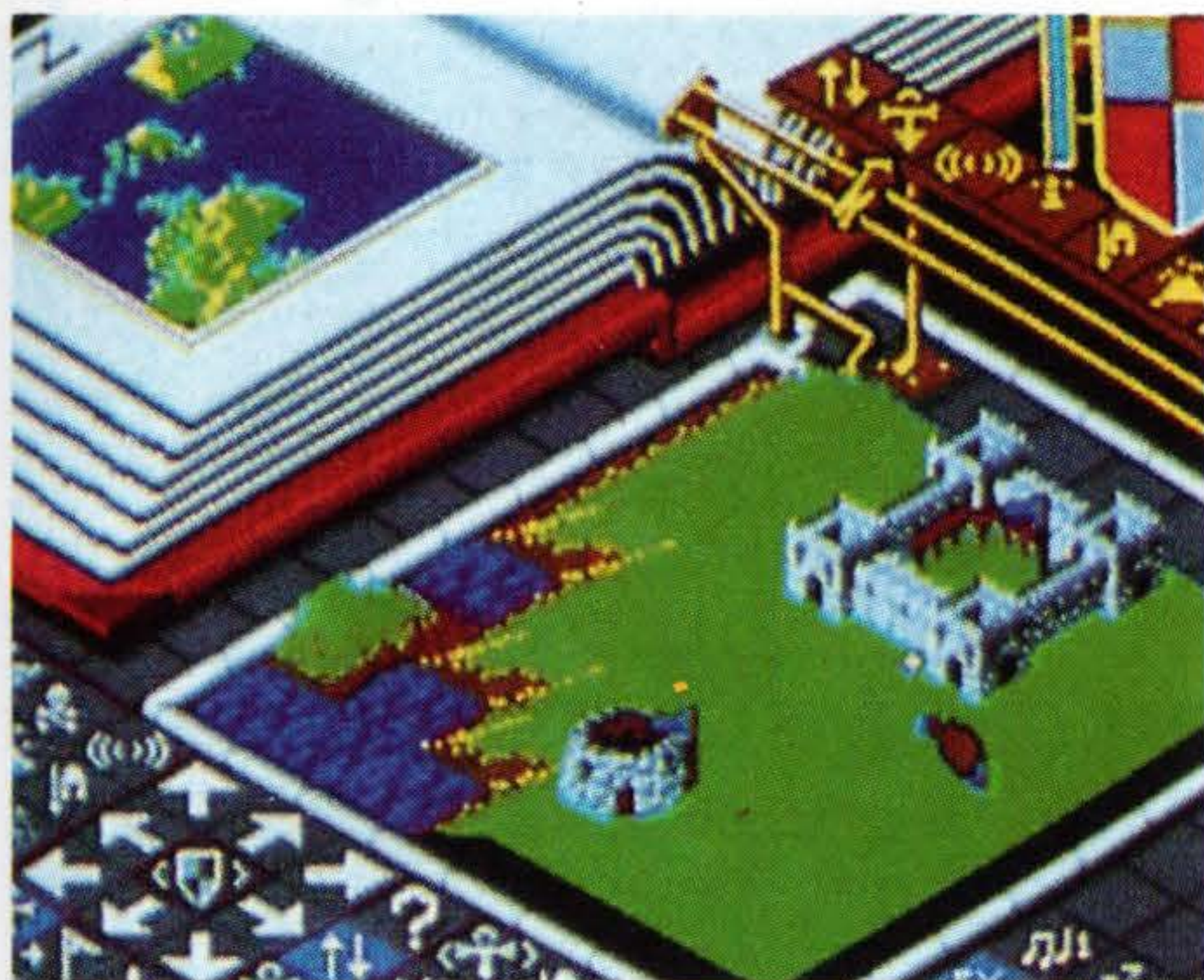
Naxat Open

PC Engine NEC

GENERE	SIM./SPORT.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Naxat Open è un programma che riprende un tema sportivo che in Italia non è molto praticato, almeno fino a poco tempo fa. Attualmente questo sport annovera tra i suoi fans un numero crescente di persone di varia età e cultura che se ne interessano attivamente.
In questa particolare simulazione di golf piuttosto tecnica, potete scegliere le vostre mazze, definire il punto d'impatto sulla pallina per conferirle l'effetto desiderato e controllare la potenza del vostro colpo. Avete anche accesso, per facilitarvi l'operazione, ad una veduta aerea del percorso, che sfila in scrolling multidirezionale. Naxat Open è un programma molto piacevole, che offre un'ampia scelta di possibilità. I percorsi sono piuttosto difficili e occorre davvero darsi da fare per terminarli in tempo. La realizzazione non è particolarmente spettacolare (niente rappresentazione in 3D), ma è efficace. Gli amanti di questo sport saranno sedotti dal realismo di questa simulazione.
(Scheda Naxat)

Populous

Amiga - PC - ST

GENERE	RIFLES./AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	55000

Populous è un soft che non ha bisogno di molte presentazioni. In questo magnifico gioco di strategia voi impersonate un dio benefico opposto in una difficile lotta per la supremazia al dio malefico, che, naturalmente, rappresenta il vostro avversario. Ciascuno di voi deve raccogliere il maggior numero di fedeli per avere una forza più grande (e dovrà anche preoccuparsi che siano felici e costruire per loro case, villaggi, città, assicurare insomma un buon livello di vita ad ogni accolito che raccoglie il messaggio). Allo stesso tempo dovrà causare i più grossi guai possibili al dio avverso (scatenare terremoti, ondate di alta marea...). Populous mantiene tutto il suo gusto su PC per quanto riguarda l'interesse di gioco. Tuttavia si può notare una certa grossolanità della grafica (in modo EGA). L'animazione è corretta e gli effetti sonori discreti (come al solito su PC). La guerra degli dei rimane comunque un programma appassionante e superbo, di cui nessuno può rimpiangere l'acquisto. Indispensabile il mouse.
(Dischetto Electronic Arts)

Prince

ST

GENERE	WARGAME	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

In questo soft, siete chiamati a impersonare a capo dei loro eserciti, due principi che si affrontano in una lotta senza quartiere per prendere il potere.
Un wargame di gusto tipicamente medievale che apporta una ventata di aria fresca nel genere e che vi permette di sfidare sia il computer che un altro giocatore (questo dipende solo dal fatto che abbiate a disposizione due macchine e un cavo null modem). Prince è un originale wargame che presenta un nuovo approccio al genere, il che non guasta proprio. Tutto avviene con la mediazione del mouse, il che rende molto agevole l'uso in quanto il mezzo più appropriato in questo particolare genere. Molto curata la realizzazione, con effetti di zoom e una rappresentazione grafica simile a quella di Populous. La semplicità del metodo di controllo è stimolante per i principianti. Tuttavia si deve tener conto di molti fattori ed il computer è un avversario temibile.
(Dischetto ARC)

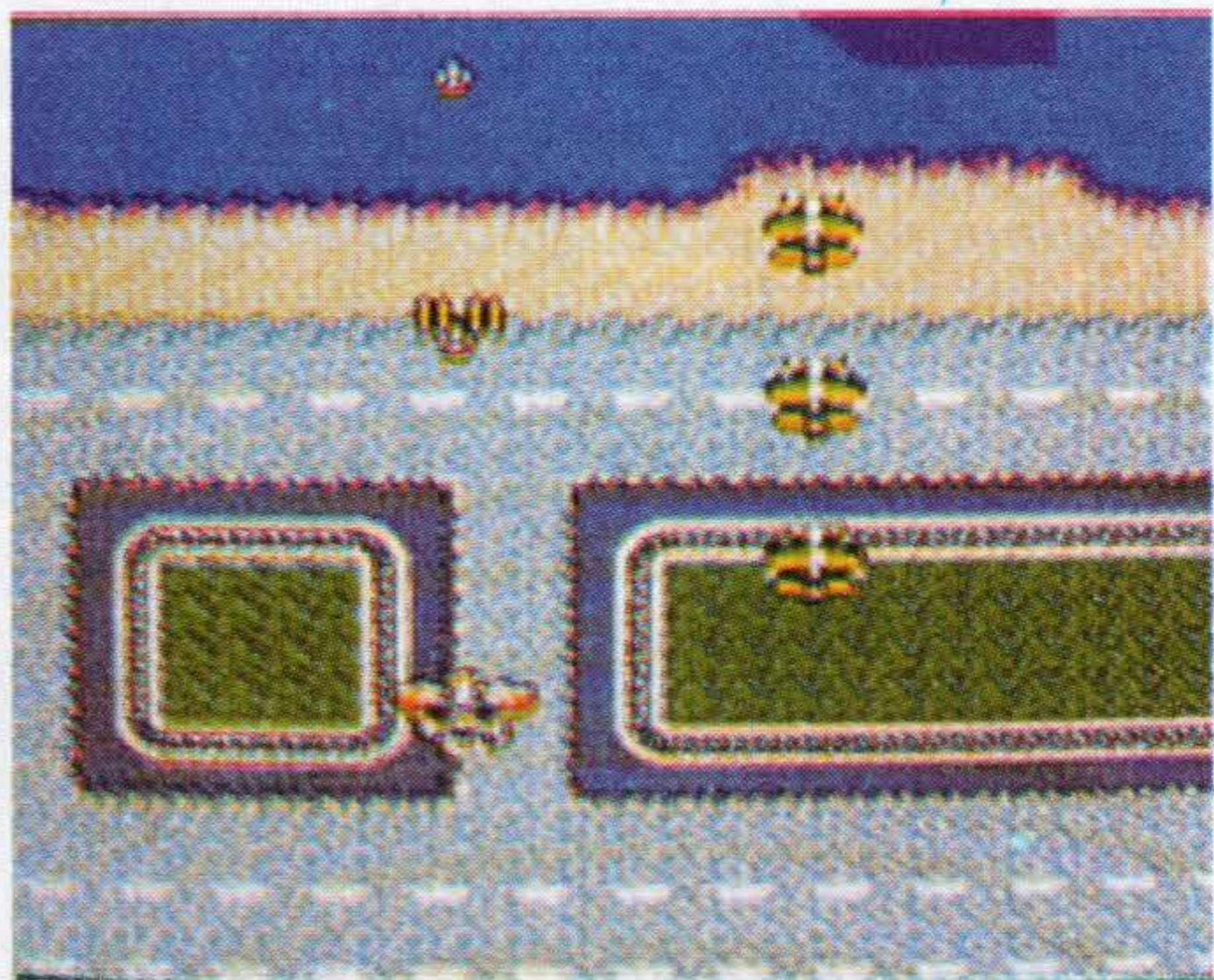
Son Son II

NEC

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Son Son II trascinerà i possessori di PC Engine NEC in un'appassionante game che li terrà inchiodati a lungo davanti allo schermo.Nelle vesti del protagonista (naturalmente voi) e armati di un lungo bastone partite alla ricerca dei vostri amici, che purtroppo sono stati rapiti dal dio scimmia.
A dare maggior incentivo agli smanettoni, lungo il cammino dovranno affrontare ogni sorta di avversari, oltre a dover superare numerose trappole e ostacoli non proprio di tutto riposo. Questo gioco arcade della Capcom sedurrà completamente tutti i fan dei giochi di piattaforme. La realizzazione è senza difetti, con buoni sprite in stile molto "giapponese", uno scrolling multidirezionale fluido ed un'animazione molto sciolta. Non c'è dubbio: si ritrovano tutti gli ingredienti del genere al gran completo. Numerosi bonus, passaggi segreti, equipaggiamenti da acquistare durante il tragitto, ecc...
E' uno dei migliori giochi di piattaforme sul PC Engine. Appassionante!
(Scheda NEC)

Scramble Spirit

Console Sega

GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Scramble Spirits fa parte della categoria shoot'em-up classici a scrolling verticale per uno o due giocatori.
Nei panni dell'eroe di turno vi trovate ai comandi di una vecchia carretta e dovete sorvolare il territorio nemico, logicamente affrontando ogni sorta di macchine belliche che non vogliono proprio saperne di farvi passare indenni.
Non si può certo dire che questo programma sia particolarmente originale, ma una cosa la possiamo affermare senza paura di essere smentiti: è efficace. Numerosi dettagli, che hanno la loro buona importanza, ravvivano l'interesse del gioco: sequenze di bonus, piccoli aerei supplementari che si mettono ai lati del vostro apparecchio, così come macchine temibili che vi attendono (abbiamo già accennato che si tratta di un classico) alla fine di ogni livello. Scramble Spirit appassiona anche chi gioca da solo, ma se solo provate a giocarci in due scoprirete a vostre spese che non è proprio possibile fermarsi più...
(Cartuccia Sega)

Shufflepuck Cafe

CPC- PC - Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

La Broderbund è riuscita a fare un capolavoro di un semplice e stranoto gioco di piastrelle, chi segue G.V. ricorderà di averne già letto la recensione in altre versioni nel settore hits. Nelle versioni 16 bit il gioco non necessita di allenamento poiché l'utilizzo del mouse si rivela perfetto per simulare la racchetta. Ma il joystick del CPC non riesce evidentemente a fornire una percezione istintiva del gioco. Il maneggiare la racchetta perde la dimensione naturale che lo caratterizzava con il mouse, occorre ormai "riflettere" per parare i colpi dell'avversario. Tuttavia grafica e animazione sono di qualità eccellente. I professionisti del joystick apprezzeranno questo programma pieno di humor.
La magia di Shufflepuck Cafe continua a funzionare anche su PC. In modo EGA, la grafica si rivela molto colorata, ma un po' meno raffinata di quella delle versioni ST e Amiga. In assenza di mouse o joystick sul vostro PC, il soft si può giocare con la tastiera, ma non aspettatevi in tal caso di fare delle prodezze.
(Dischetto Broderbund)

Stormlord

ST - C64

GENERE	AZIONE/ADV.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000

In questo fantastico gioco d'azione/avventura, siete chiamati a svolgere una delicata e difficile missione: cioè liberare delle fate prigioniere di un incantesimo lanciato da una diabolica e invidiosa regina.
Nel corso dell'avventura affronterete quindi un gran numero di creature le une più strane delle altre (mosche, vermi, draghi) e dovrete dar prova di molta abilità per riuscire a superare indenni le varie fasi del gioco, non potrete quindi attardarvi molto ad ammirare le splendide scene, che meriterebbero senza dubbio una occhiata più approfondita. La grafica di Stormlord è davvero di una qualità eccezionale, come succede raramente di vedere in un game. La cura del dettaglio e la perfetta utilizzazione delle sfumature multiple di colori fanno del programma una vera delizia per gli occhi. Per non essere da meno a questa perfezione, anche le animazioni sono di qualità eccellente. Corretti gli effetti sonori. Un gioco grazioso e di buon livello che piacerà a tanti!
(Dischetto Hewson)

Space Rogue

PC CGA, EGA - Amiga - C64- Mac - Apple II

GENERE	AZ./STRAT.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	29000-79000

Space Rogue unisce pilotaggio spaziale 3D, azione e commercio in una salsa equilibrata e piacevole. Oltre ad un classico scenario di un mondo futuro in cui voi combatterete e farete fruttare il vostro gruzzolo, questo soft offre su PC una grafica piuttosto semplice. Nelle basi il personaggio si muove in veduta aerea in stile Gauntlet. Il nostro eroe parla agli individui che incontra per ottenere informazioni o acquistare del materiale indispensabile per portare a buon fine il gioco.

Lungo il percorso incontra dei mercanti, gioca con giochi arcade, eccetera. Sul vascello, invece, si tratta di controllare i reattori per avvicinarsi all'ingresso di una base oppure per superare i tunnel spazio-temporali. La giocabilità di questa partita è interessante, per poco che si accetti l'aspetto strategico dell'avventura, molto frequente rispetto alle rare scene d'azione. In compenso manca a questo soft un piccolo tocco di originalità per uscire davvero dalla media. Space Rogue è interessante ma non indimenticabile.

(Dischetto Origin Systems)

Star Breaker

Amiga -ST

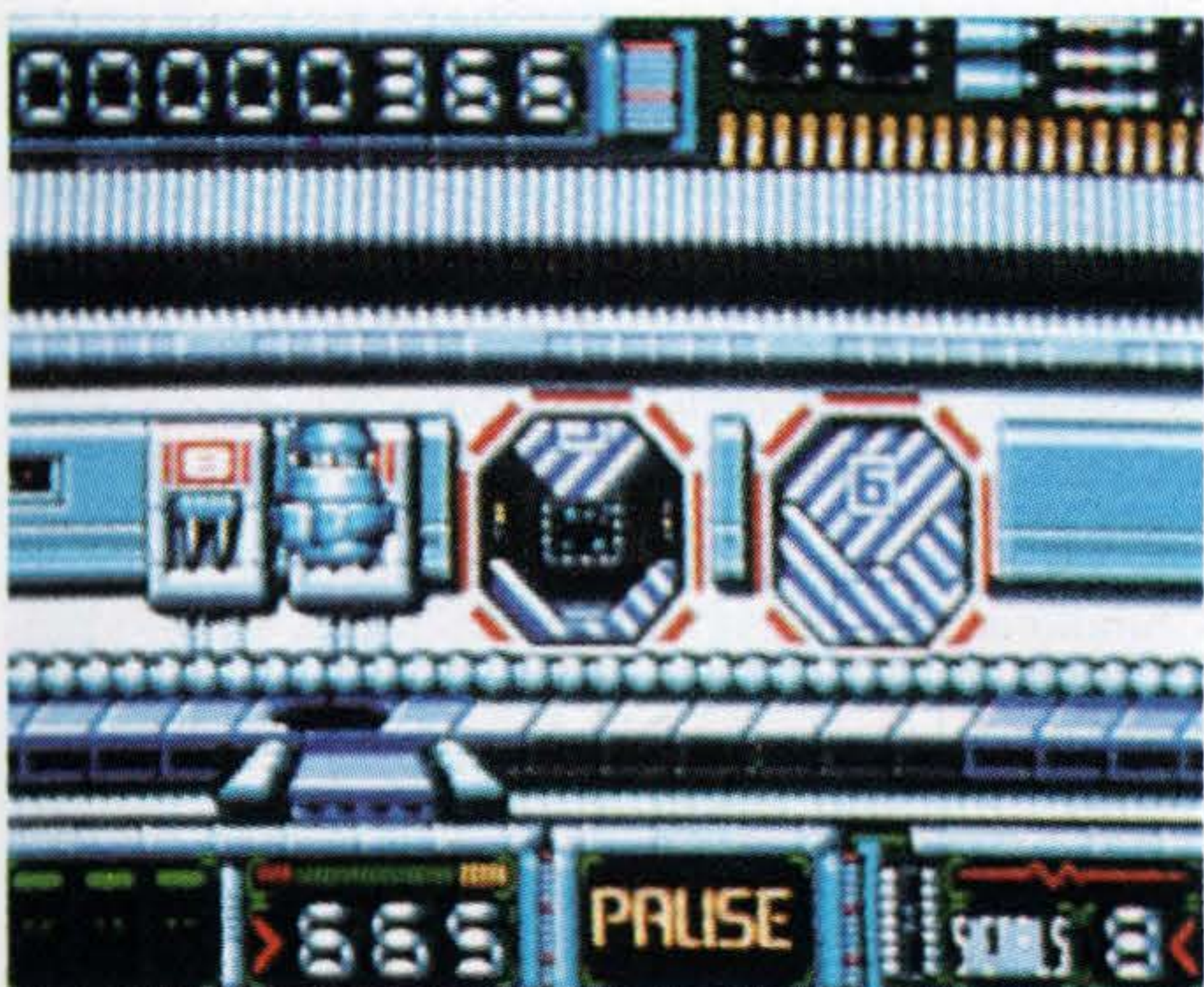
GENERE	AZ./RIFLES.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Star Breacker è un soft che non apporta niente di nuovo per quanto riguarda la trama del gioco, infatti, vi trovate ai comandi di una nave spaziale e dovete affrontare gli invasori che si sono infiltrati nelle vostre colonie. Potete abbandonare il vostro ship e penetrare nelle basi avversarie per distruggere il nemico oppure per effettuare riparazioni indispensabili per proseguire. Star Breaker è un programma piuttosto originale, una specie di shoot'em-up strategico. Non si tratta di sparare su tutto quanto si muove, poiché la chiave del successo sta nella scoperta dei terminali del computer e nella loro saggia utilizzazione. Gli appassionati di questo tipo di soft saranno forse delusi, tanto più che la realizzazione non è affatto spettacolare.

Questo miscuglio di shoot'em-up e di gioco d'avventura è più avvincente di quanto sembri anche nella versione per Atari ST. La realizzazione è corretta, con un grazioso scrolling differenziale su tre piani al livello del suolo. La versione ST è simile a quella di Amiga.

(Dischetto ARC)

Steel

ST - Amiga

GENERE	AZIONE/LABIRIN.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000

Dovrete guidare un robot in mezzo a un labirinto degno del palazzo del Minotauro. Il suo compito non è facile: deve infatti raccogliere otto cartucce e inserirle negli apparecchi adeguati, poiché altrimenti tutta la fatica che si è fatta per recuperarle non servirà a niente. Ma prima dovrà disattivare i terminali corrispondenti nel corso di un minigioco arcade che è un insieme un po' di Space Invaders e un po' di un rompimattoni. Numerosi robot nemici tenteranno di impedirgli l'avanzata, ma esso dispone fortunatamente di stazioni di rifornimento di energia per rifare il pieno in caso di necessità. Questo gioco è piuttosto gradevole per il suo complesso labirinto con scenari variati e ben disegnati e la sua azione relativamente diversificata. Gli incontri con gli altri robot (anche loro graziosamente disegnati) danno luogo a scontri piuttosto originali. In effetti, la vostra macchina può sparare sui suoi aggressori o respingerli tamponandoli. Tuttavia la fase di disattivazione dei terminali è troppo semplice ed il gioco rischia di annoiare dopo alcune partite poiché il labirinto pare che sia immutabile. (Dischetto Hewson)

The Cycles

Amiga - PC

GENERE	SIM./SPORTIVA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	59000-69000

Simulazioni sportive di buon livello sono rare specialmente nel genere motociclistico; questa che ci apprestiamo a recensire è certamente una delle migliori fino ad oggi testate.
Con The Cycles avete la possibilità di partecipare nientemeno che al Gran Premio Internazionale di motociclismo che si svolge su ben 15 celebri circuiti noti, senza dubbio, agli appassionati di questo sport. Dopo Test Drive e Grand Prix Circuit (soft già noti da tempo ai possessori di micro) si tratta di una nuova realizzazione della Distinctive Software per l'Accolade.
Di questo game possiamo dire a garanzia della qualità, che è l'equivalente motociclistico del celebre Grand Prix Circuit e che sicuramente si ritrovano gli stessi ingredienti: numerosi livelli di difficoltà, possibilità di scelta tra più moto oltre a poter salvare la partita in corso, ecc...
E' un programma molto realistico, che ha più della simulazione che dell'arcade e che surclassa di una buona spanna il pur valido RVF Honda.
(Dischetto Accolade)

The Untouchables

Amiga - ST - C64 PC - CPC - Spectr.

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

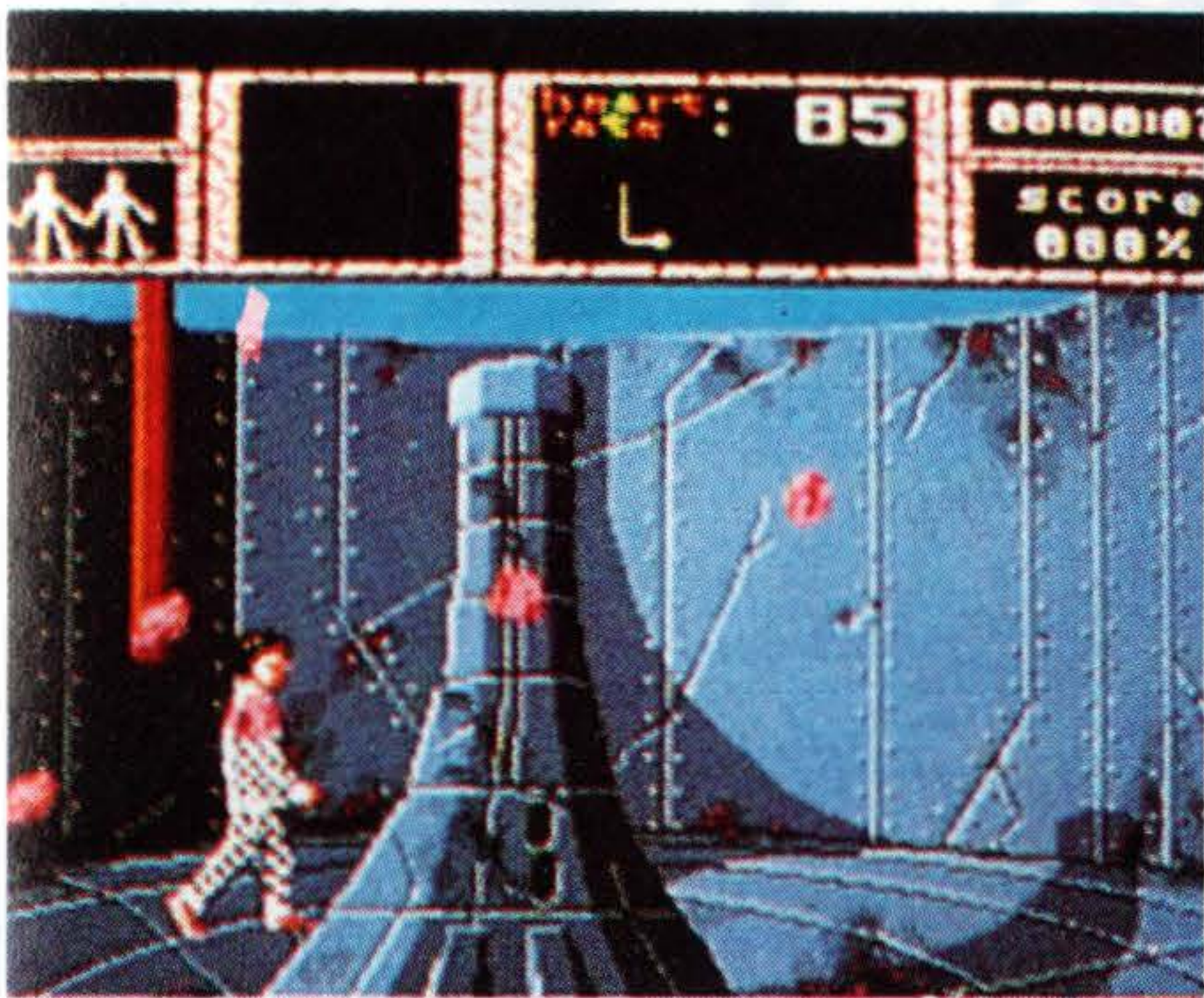
Già dal titolo potete capire con chi e cosa avete a che fare! Se siete pronti a dare battaglia e abbastanza coraggiosi da affrontre questi mostri sacri o meglio "intoccabili" della malavita organizzata rischiando anche la pelle per riuscire a batterli, questo è il soft che fa per voi! Per sgominare la malavita che appesta la città di Chicago dovete, su un insieme di sei diverse sequenze d'azione, riuscire ad eliminare pericolosi gangster che certo non vogliono compromettere la sicurezza dei loro "sporchi" introiti senza farvela passare liscia, perciò non aspettatevi un'accoglienza festosa ma piuttosto tanti che vogliono "farvi la festa". Questo programma molto vario propone, tra gli altri, un gioco di piattaforme ed una sequenza di imboscata in pseudo 3D nel cortile del retro di un edificio. Grafica ed animazioni del C64 sono di buona qualità. La giocabilità è eccellente, in particolare nelle sequenze di sparo-riflesso.
Questo programma è ben realizzato e costituisce un buon gioco distensivo permettendovi di passare ore piacevoli.
(Cassetta Ocean)

The Seven Gates of Jambala

Amiga - ST

GENERE	ADV./AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Per raccogliere i pezzi sparsi di una bacchetta magica, il vostro protagonista deve percorrere un complicato labirinto di sale, corridoi e gallerie... Gli scenari sono davvero riusciti e piuttosto vari. Il personaggio è animato con realismo e precisione. Quando colpisce il suolo con un martello per trovarvi dell'oro, quando salta o scivola sul terreno, i movimenti ed i rumori aggiungono qualcosa all'azione. Il giocatore può acquistare poteri o raccogliere armi speciali, ecc... Occorrerà ovviamente che comprenda la topologia dei luoghi, che memorizzi i passaggi che si aprono nel suolo, nella profondità dello schermo (bell'effetto 3D) o lungo le passerelle che conducono in cima a un torrione. Completo, tecnicamente ben realizzato, questo programma sarebbe stato un hit se i mostri e le trappole trovate fossero stati più vari. La versione ST è identica, ma a tutto onore dell'Atari. Tanto di cappello alla Grandslam per la musica di accompagnamento, tanto bella e d'atmosfera su questa versione quanto su Amiga. Amanti dell'adventure/azione ecco un soft da comperare. (Dischetto Grandslam)

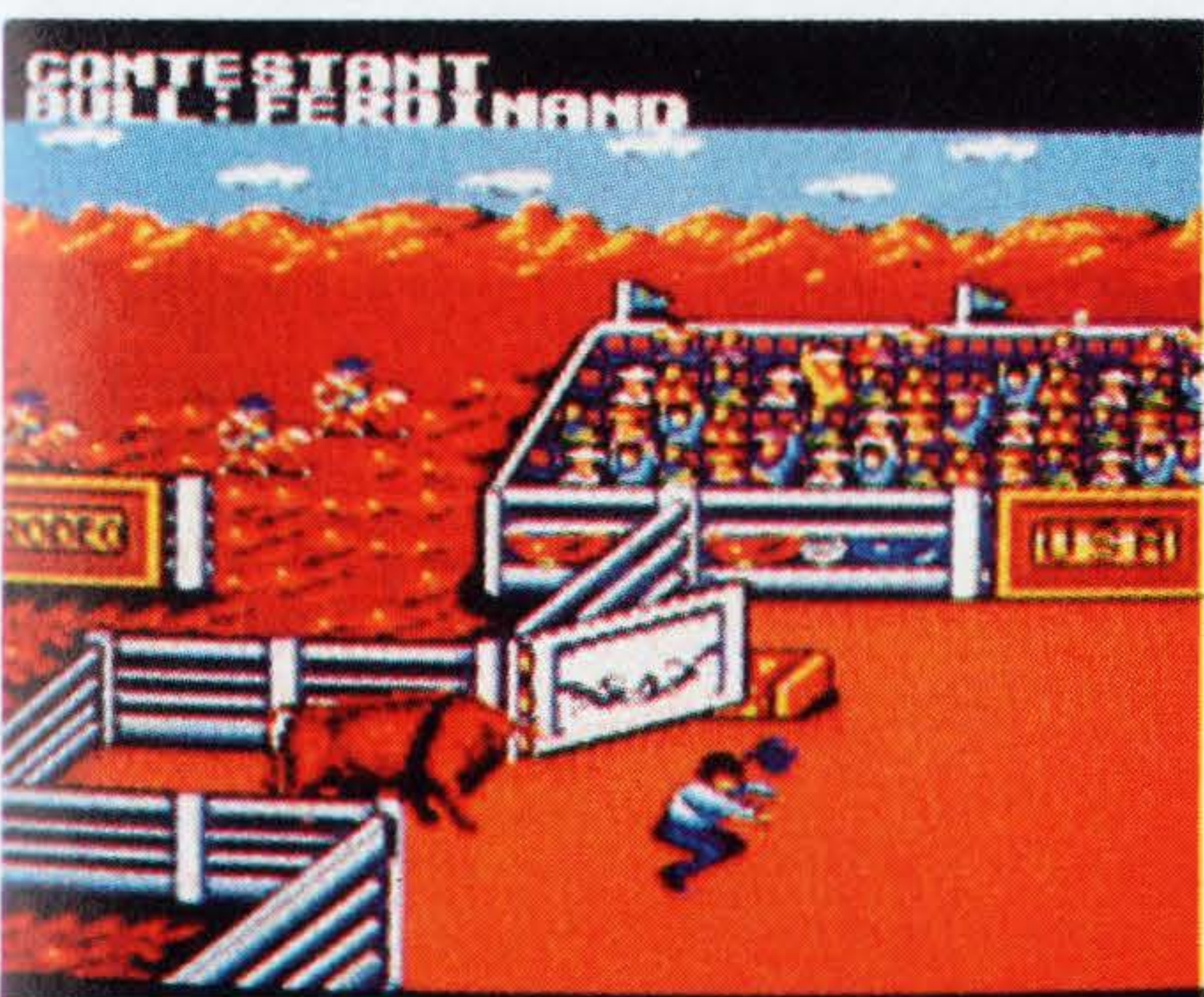
Weird Dreams
Amiga

GENERE	AZIONE/RUOLO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	59000

Un'operazione chirurgica che va male ed eccovi alle frontiere della vita, della morte e del sogno. Riuscirete a vincere il mondo dei sogni per tornare in quello dei viventi? Questo game è stato certamente concepito da una mente distorta che niente ha da invidiare alla problematica froidiana, infatti sembra di essere piombati dritti dritti in un incubo dei più paurosi! La principale attrattiva di questo gioco d'azione è la superba qualità della grafica e degli effetti speciali che ben rendono l'ambiente angosciante in cui vi muovete. Tutti gli effetti inseriti dai programmatori, sono spinti a un livello finora raramente raggiunto su un micro, che pone il giocatore in una condizione più passiva che attiva (è messa in evidenza la più piccola stranezza). Il soft avrebbe sicuramente guadagnato nell'interesse se la trama fosse stata un po' più solida. Tuttavia, non si può rimanere insensibili davanti a questo programma surrealista che guadagna in qualità su Amiga, in particolare in campo sonoro, che riveste nel genere, notevole importanza.
(Dischetto Rainbird)

Wild Street
Amiga -ST

GENERE	BEAT-THEM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Dovete affrontare la teppaglia di New York per ritrovare un agente della CIA. Per compiere la missione disponete dei pugni e anche di un revolver e di qualche pallottola. Fortunatamente una pantera nera addestrata al combattimento vi protegge le spalle. Per una volta la Titus presenta un gioco di azione pura che si inserisce nella linea dei beat-them-up arcade. La realizzazione è curata e ci sono idee originali, come la presenza della pantera o il fatto di ripetere il percorso inverso proteggendo l'uomo che avete appena liberato. I giochi di questo tipo presentano di solito un'azione piuttosto ripetitiva, ma questo batte tutti i record. Nonostante innegabili qualità, ci si stancherà rapidamente di questo programma. E' proprio il tipo di programma cui manca poco per diventare eccellente perlomeno su ST. Grafica è raffinata, animazione corretta, rumori adeguati e movimenti vari. Tuttavia l'azione è poco avvincente poiché le tecniche di combattimento di tutti gli avversari sono identiche. Inoltre, con una buona sincronizzazione, arrivate alla fine del quadro senza ricevere un colpo! (Dischetto Titus)

World Games
Console Sega

GENERE	MULTIPROVE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Di questo soft saprete certamente vita, morte e miracoli, perciò non ci dilungheremmo più di tanto nel descrivervi le varie fasi di gioco. Infatti, i lettori più assidui ricorderanno di averne letto la recensione estesa per altre versioni su computer.
Come ricorderete, questo successo della Epyx adattato su quasi tutti i computer in commercio, propone ai giocatori di partecipare a quattro gare veramente originali: rodeo, equilibrio su tronchi d'albero, salto coi pattini da ghiaccio e "caber toss" (lancio del tronco), ma i pignoli avranno notato l'assenza di altre prove presenti su tutte le altre versioni per computer.
Dopo California Games ecco che approda un secondo multiprove sulla console Sega per variare il genere trito e ritrito della bella in pericolo. Peccato che siano rimaste solo quattro prove delle otto presenti nella versione micro, questo fa calare vertiginosamente l'interesse. Si rimane dunque poco soddisfatti, nonostante l'innegabile buona qualità delle varie gare.
Per patiti del genere.
(Cartuccia Epyx)

DAI, NON ESSERE GELOSA... NON E' UNA PASSIONE E' UNA MANIA!

NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTEN-

TE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!

Nintendo® MATTEL

Jovanotti

OMAGGIO IL DISCO DI BON JOVI

DEEJAY SHOW

JOVANOTTI THE MAN IS BACK

NICK KAMEN

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM MATTEL VERSION

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

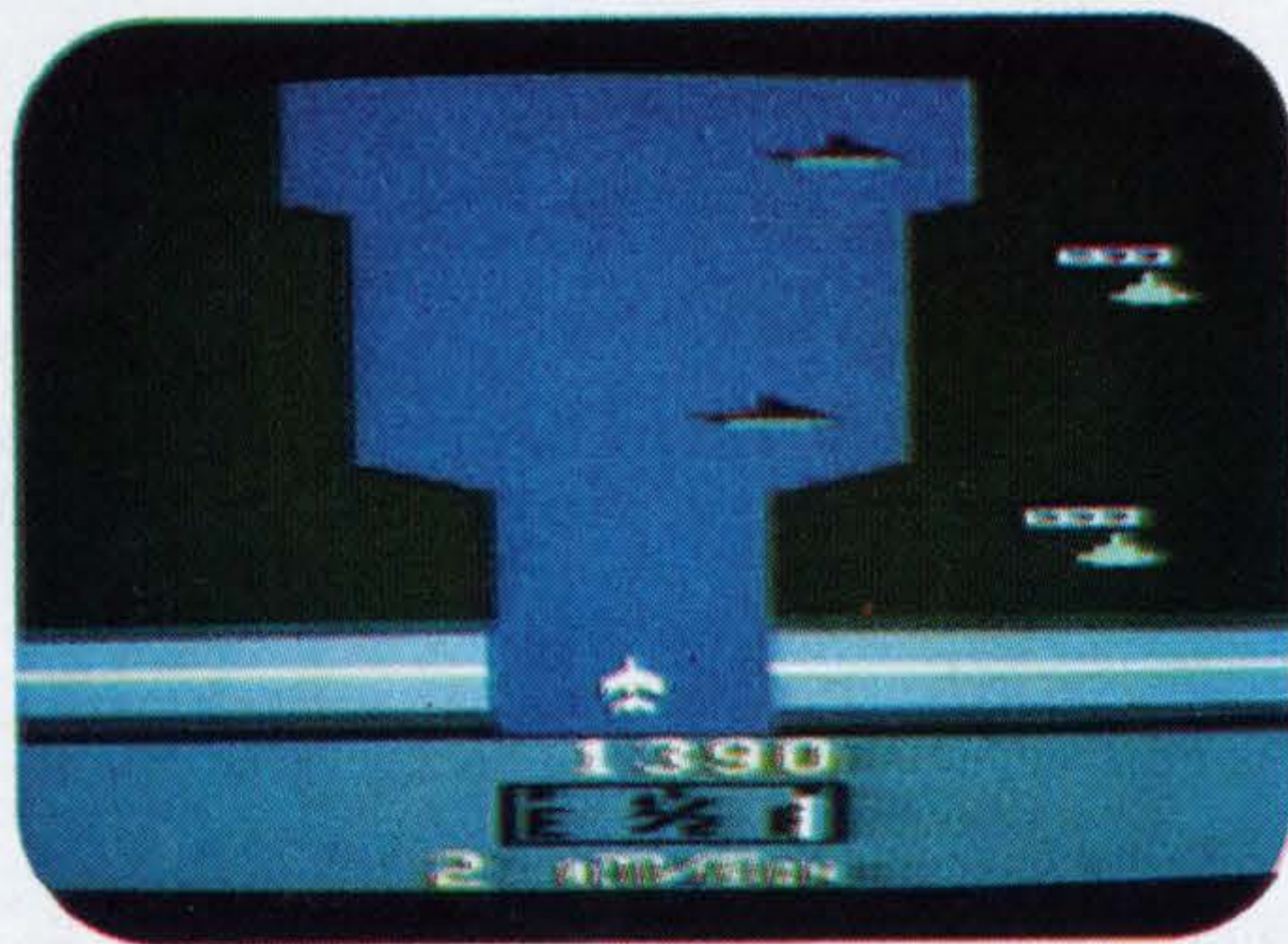
RETROSPETTIVA

I VIDEOGIOCHI CHE HANNO FATTO STORIA

RIVER RAID

River Raid è stato uno dei predecessori degli attuali game di volo. Prodotto dalla allora giovane ditta americana Activision, aveva dalla sua una grafica particolarmente curata e nitida. Il sonoro non era particolarmente ricco, ma questo non influiva, visto il genere, sull'interesse e il piacere che il video-player traeva da queste sfide appassionanti

Il gioco

L'obiettivo che il game propone è quello di totalizzare il maggior numero di punti distruggendo elicotteri, navi-cisterna e depositi di carburante senza che il jet venga distrutto o rimanga senza benzina. Tutto ciò avviene sopra un fiume diviso in settori, sempre diversi tra loro e delimitato da bordi verdi che il jet deve evitare di toccare, pena la distruzione. In ogni settore il punto di partenza è un ponte che bisogna distruggere per poter passare. In effetti, ciò è di vitale importanza, infatti, il jet vola radente al pelo dell'acqua e i ponti, in questo fiume, sono piuttosto bassi. I nemici, come già accennato, consistono principalmente in elicotteri, navi, jet, ponti che, al momento della distruzione, regalano punti. Anche i depositi di benzina, oltre a permettervi di fare il pieno, se vengono distrutti col cannone di bordo fanno guadagnare ben 80 punti. Naturalmente non bisogna dimenticarsi di controllare l'indicatore della benzina; quando l'ago arriva ad un quarto di serbatoio rischiate di perdere un jet. Una strategia valida è quella di fare rifornimento lentamente, e mentre si sorvola l'ultima porzione del deposito sparare per distruggerlo. In questo modo è possibile ottenere sia il pieno che i punti (80). Certo rispetto, ai super sofisticati game di strategia/simulazione del genere che circolano attualmente, questo soft sembrerà ai più troppo semplicistico, ma quando uscì scatenò una vera e propria corsa all'acquisto della cassetta. Era, più che altro la novità ad incontrare i favori del pubblico. E fu così che la parola strategia fece il suo ingresso nei videogiochi...

ZAXXON

Ecco una delle prime conversioni da coin-op della Sega per l'allora diffuso Coleco. Parliamo di Zaxxon, un gioco spaziale tridimensionale. Anche i giovanissimi di quegli anni, sognavano, come quelli di oggi, di avere in casa la perfetta riproduzione del gioco da bar in modo da potersi allenare fino allo sfinimento. Uno dei maggiori ostacoli di Zaxxon era quello di abituarsi alla tridimensionalità del gioco muovendo nello spazio il jet ed evitando i vari ostacoli cabrando o picchiando verso i nemici da abbattere. Per la prima volta si parlava di effetto 3D, che era ottenuto disponendo le diverse scene con un'angolazione di 3/4; il che permetteva al jet di spostarsi in tutte e quattro le direzioni. A rendere maggiormente entusiasmante il game, oltre alle fantastiche immagini e ai colori stupendi anche il sonoro contribuiva a renderlo piacevole: era possibile sentire il classico rumore del jet in volo che si attenuava quando si scendeva a bassa quota.

Il gioco

L'avventura "Zaxxon" inizia con l'ingresso nella città fortificata che precede l'asteroide del robot Zaxxon. Superato il muro, passando nella breccia che a seconda del livello di difficoltà scelto risulta più o meno larga, si entra nella città. In questa fase di gioco bisogna fare attenzione al consumo di carburante senza perdere d'occhio il livello in basso a destra; il rifornimento è garantito sparando sui serbatoi verdi. Il pericolo maggiore giunge comunque dalle torrette di color arancione che tentano di abbattere il jet con dei missili frontali e, man mano che si avanza, anche lateralmente. Anche i missili a corta gittata delle basi che compaiono all'improvviso al suono, costituiscono un'insidia di tutto rispetto. In definitiva di Zaxxon si può affermare che era e rimane perlomeno un gioco particolare che impegna il giocatore che deve destreggiarsi tra vari ostacoli. I muri di diverse altezze, pongono nella condizione di tenere costantemente sotto controllo l'altimetro e perciò è necessaria una buona strategia. Anche la componente azione dà parecchio filo da torcere, infatti, i nemici da abbattere se non vengono colpiti, vi lanciano contro un missile per evitare il quale, non di rado, vi schiantate al suolo. Un'altra novità è data dai robot che hanno la particolarità di spararvi addosso dei missili che si impennano alla fine della corsa traendo facilmente in inganno. Certo riuscire a distruggere Zaxxon ha impegnato severamente un gran numero di giocatori. Questo game non aveva eguali tra le varie cassette in circolazione al tempo per i vari sistemi di videogioco da casa. Zaxxon ha avuto il grande pregio di colpire e lasciare a bocca aperta i videoplayer per la grafica molto simile a quella del coin-op.

European Computer Trade Show

di Filippo Canavese

Dal 1 al 3 Aprile 1990 si è svolta a Londra la seconda edizione dell'European Computer Trade Show, una manifestazione che, nonostante sia così giovane, si è imposta come il principale avvenimento del mercato europeo nel settore consumer dei videogiochi e dello Home productivity.

L'European Computer Trade Show, organizzato da Blenheim Database Exhibitions con la sponsorizzazione di CTW (Computer Trade Weekly) e ELSPA (European Leisure Software Publisher Association), ha visto la partecipazione di oltre 100 espositori che, nella cornice del caratteristico "Bussiness Design Centre", hanno potuto incontrare operatori del settore provenienti dall'Europa; dagli USA e dal Far East.
All'E.C.T.S. erano presenti tutti i settori del mercato consumer: dai produttori di hardware ai distributori, dalle software house ai produttori di periferiche, dalle riviste specializzate agli sviluppatori di software con la presenza dei più illustri nomi del mercato. L'European Computer Trade Show 1990 è stato considerato, inoltre, come la principale rampa di lancio per le "collezioni" primaverili di offerte per il tempo libero e piccoli settori d'affari delle industrie produttrici di computer internazionali. Sono stati presentati circa 200 nuovi giochi, il doppio del numero annunciato allo show inaugurale dell'anno scorso. Ancora una volta i videogiochi sono stati i protagonisti assoluti. La macchina leader è Amiga cui sono stati adattati 96 nuovi titoli, seguita da vicino da Atari ST con 87 e dal PC con 73. Prima nella lista per i prodotti per Amiga è la software house francese Loriciel, che ha proposto 11 nuovi giochi: West Phaser completo della light gun, Crazy Shot, Moonblaster, Tennis Cup, Panza Kick Boxing, Superskweek, The Magician, Outboard, Sherman M4, Harricana e Pinball Magic. La Microprose non ha voluto essere da meno e ci ha rivelato nove nuovi titoli: Mid Winter, Red Storm Rising, Pirates, First Contact, F-19, Tower of Babel, Fire and Brimstone, World Soccer '90 e RVF.
Nel frattempo, la Mirrorsoft ha proposto sette nuovi giochi: Gravity, Cadaver, The Final Battle, Theme Park Mystery, Back to The Future II: Paradox, TV Sports Basketball e Flight of The Intruder. Per non rimanere fuori dal gioco, la Virgin Mastertronic, ci ha presentato cinque nuovi game: Dan Dare III: The Return, World Cup Soccer '90 e su etichetta di una sua affiliata, la 16 Blitz, Grimblood, Conflict e Hunter Killer.
Una delle game house leader del mercato mondiale, la Psygnosis, ha annunciato allo show i preview che verranno realizzati durante tutto il 1990. Tra gli altri: Anarchy, Firestone, The Keep, Barbarian II, Beast II, Gore, Tempus e Turbo Buggies. Ecco un sostanzioso elenco di alcuni dei giochi previsti per Amiga: Treasure Trap, Xiphos (Electronic Zoo), Orcus, Prophecy I: The Vicking Child (Wired), Powerboat USA (Accolade), No Exit (Coktel Vision), European Superleague (CDS), Laurel & Hardy, The Last Stuntman, International Athletics, Sorceror's Apprentice, Search For The Titanic (CRL), Colditz, Rotate (Digital Magic), Manchester United, Rogue Trooper (Krisalis), Imperium (Electronic Arts), Pipemania, Space Ace, Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle, Paul Gascoigne Soccer, Team Yankee (Empire), Wild Street, Dark Sentry, Crazy Bikes, Fire & Forget II (Titus), Venus, BSS Jane Seymour, Combo Racer (Gremlin Graphics), Paradroid '90, Scavenger, Nebulus II (Hewson), Xenomorph, Debut (Interceptor), Damocles (Novagen), Circle of Blood (The Edge), The Last Starship, Rourke's Drift, Web of Terror (Impressions), Voodoo Nightmare, Operation Stealth (Palace), Colorado, Strablade, Maya (Silmarils), Last Dutchman's Mine, Persian Gulf Inferno, USS John Young (Interprize), Elvira: Mistress of The Dark, H20, I Was

Kidnapped By a Flying Saucer (Tynesoft), Jumping Jackson, Fatal Gravity, The Toyottes (Infogrames), Thomas The Tank Engine (Alternative), Castle Master (Incentive), Klax, Escape From The Planet of The Robot Monsters, Cyberball (Tengen), The Spy Who Loved Me (Domark), Yogi's Great Escape, Hong Kong Phooey No. 1 Super Guy (Hi-Tec).

Sul fronte dei "non-giochi", nuove utilitiy previste per Amiga sono: Zooram che si completa con cinque giochi della Electronic Zoo; Prodata, un nuovo database della Arnor; Music For Junior, della MicroIllusions; Deluxe Paint Tutorial, un set di tutoriali per disegnare ed animare, edito dalla US Action.

Sul fronte di Atari ST, i nuovi titoli includono: Anarchy, Carthage, Firestone, The Keep, Barbarian II, Beast II, Gore, Tempus, Turbo Buggies, Crazy Shot, Prophecy I: The Viking Child (Wired), West Phaser, Moonblaster, Tennis Cup, Panza Kick Boxing, Superskweek, The Magician, Outboard, Sherman M4, Harricana, Pinball Magic (Loriciel), Gravity, Cadaver, The Final Battle, Theme Park Mystery, Back to The Future II: Paradox, TV Sports Basketball, Flight of The Intruder (Mirrorsoft), Mid Winter, Red Storm Rising, First Contact, F-19, Tower of Babel, Fire and Brimstone, World Soccer '90, RVF (Micropose), Dan Dare III: The Return, Grimblood, Conflict, Hunter Killer (Virgin Mastertronic), Powerboat USA (Accolade), Asterix and The Enchanted Stone, European Space Shuttle, No Exit (Coktel Vision), Thomas The Tank Engine, Count Dockula (Alternative), European Superleague (CDS), Colditz, Rotate (Digital Magic), Manchester United, Rogue Trooper (Krisalis), Advanced Tactical Fighter (Digital Integration), Castle Master (Incentive), Klax, Escape From The Planet of The Robot Monsters, Cyberball (Tengen), The Spy Who Loved Me (Domark), Circle of Blood (The Edge), Imperium (Electronic Arts), Pipemania, Space Ace, Paul Gascoigne Soccer, Team Yankee (Empire), Wild Street, Dark Sentry, Crazy Bikes, Fire & Forget II (Titus), Venus, BSS Jane Seymour, Combo Racer (Gremlin Graphics), Paradroid '90, Scavenger, Nebulus II (Hewson), Yogi's Great Escape, Hong Kong Phooey No. 1 Super Guy (Hi-Tec), The Last Starship, Rourke's Drift, Web of Terror (Impressions), Xenomorph, Debut (Interceptor), Damocles (Novagen), Voodoo Nightmare, Operation Stealth (Palace), Colorado, Starblade, Maya (Silmarils), Last Dutchman's Mine, Persian Gulf Inferno, USS John Young (Interprize), Elvira: Mistress of The Dark, K20, I Was Kidnapped By a Flying Saucer (Tynesoft).

Ha fatto il suo debutto su ST anche Fun School 3, il seguito del riuscito Fun School 2 della Database Software, che era stato venduto in oltre 200.000 copie.

Sulla scena del PC, il numero dei nuovi giochi lanciati, riflette il boom dell'interesse delle varie software house per quello che prima era considerato solo un computer da ufficio. Il numero di 73 titoli è stato incrementato di 20 in rapporto a quanto annunciato nell'European Computer Trade Show dell'anno scorso.

Al comando è la Casa francese Loriciel con Crazy Shot, Moonblaster, Tennis Cup, Panza Kick Boxing, Superskweek, The Magician, Outboard, Sherman M4, Pinball Magic e Star Vega.

La Mirrorsoft ha proposto Gravity, Cadaver, The Final Battle, Theme Park Mystery, Back to The Future II: Paradox, TV Sports Basketball e Flight of The Intruder.

La Virgin Mastertronic ha presentato Dan Dare III: The Return, World Soccer '90 e Conflict.

Gli altri soft-lancio per PC, includono: Treasure Trap (Electronic Zoo), Gunboat, Powerboat USA (Accolade), Asterix and The Enchanted Stone, European Space Shuttle, No Exit (Coktel Vision), Where In Time is Carmen Sandiego, Where in The USA is Carmen Sandiego, Where in The World is Carmen Sandiego, The Ancient Art of War, The Ancient Art of War in The Sea (Broderbund), Colossus Chess X (CDS), Colditz, Rotate (Digital Magic), The Spy Who Loved Me (Domark), Manchester United, Rogue Trooper (Krisalis), Advanced Tactical Fighter (Digital Integration), Castle Master (Incentive), Klax, Escape From The Planet of The Robot Monsters,

Cyberball (Tengen), PC Home Games Pack (Dynamics Marketing), Ski or die, Low Blow, Escape From Hell, LHX Attack Chopper, Centurion: Defender of Rome (Electronic Arts), Pipemania, Space Ace, Paul Gascoigne Soccer, Team Yankee (Empire), Wild Street, Dark Sentry, Crazy Bikes, Fire & Forget II (Titus), Venus, BSS Jane Seymour, Combo Racer (Gremlin Graphics), Jumping Jackson, Fatal Gravity, The Toyottes (Infogrames), Xenomorph, Debut, Galdregon's Domain (Interceptor), Colorado, Starblade, Maya (Silmarils), Flight Simulator: ATP, UFO (Sub Logic), Elvira: Mistress of The Dark, H20, I Was Kidnapped By a Flying Saucer (Tynesoft).

Il Mercato delle utilitiy per PC, è ben fornito con un numero di nuove realizzazioni molto buone.

Nel ramo dei Business Software è incluso un world processor, uno Spreadsheet, un programma per la contabilità, un DTP, uno di disegno e forma, a un ottimo prezzo della Electronic Zoo. Il Work-1 Office Processor della ABC System, Prodata, un nuovo database della Arnor, un nuovo Print Shop, un DTP, un Memory Mate, un Desktop Organizer, VCR Companion, un programma di titoli video tutti della Broderbund e i nuovi joystick della Suncom.

Questi sono tre giochi editi per Archimedes: Colossus Chess X e Steve Davis Snooker della CDS; Pipemania della Empire.

Anche altri 8 computer sono stati presi in considerazione e tra questi i più importanti sono Amstrad CPC e Commodore 64, anch'essi provvisti di un buon numero di nuovi titoli.

Tra questi: Orcus (C64) della Wired, Manchester United, Rogue Trooper (C64/CPC) della Krisalis, F-16 Combat Pilot (C64) della Digital Integration, Rubicon (C64), Moonfall (C64), e Stormlord II: Deliverance (C64/CPC) della Hewson, Yogi's Great Escape e Hong Kong Phooey No. 1 Super Guy (C64/CPC) della Hi-Tech, Laws of Chaos (C64/CPC) della Blade Software, I Was Kidnapped By a Flying Saucer (C64) della Tynesoft, Wild Street (C64), Fire & Forget II (C64/CPC) della Titus e Pipemania (C64/CPC), Paul Gascoigne Soccer (C64) della Empire.

L'ultimo sviluppo nel mondo rapidamente in espansione delle Console, è stato previsto dalla Broderbund, che ha presentato U-Force Controller. Da usare con i giochi Nintendo, il sistema incorpora la più moderna tecnologia portando al controllo delle azioni sullo schermo mediante i movimenti del corpo del giocatore. La Centresoft, si è assicurata una buona parte di profitto con la Konami, Acclaim, Nintendo e Grandstand, con i suoi giochi per il Sega Genesis, Atari Lynx e Gameboy della Nintendo. Tra i maggiori titoli: Batman, Legend of Zelda e Teenage Mutant Ninja Turtles.

"Ancora una volta l'European Computer Trade Show, ha dato prova di essere una rampa di lancio per i nuovi prodotti", afferma Michael Meakin, direttore della Blenheim Database Exhibitions, organizzatrice dello Show.

"Il fatto che il numero dei lanci sia raddoppiato quest'anno, rispecchia la crescita di questo mercato.".

Tra gli espositori americani, le migliori Case come la Lucasfilm di San Rafael, California o gli specialisti in periferiche, la Suncom di Niles, Illinois, che hanno scelto lo Show per la prima esibizione dei loro sintetizzatori musicali fuori dagli USA.

La Innerprize di Chicago è stata rappresentata dalla Casa The Software Business così come la MicroIllusions. Altre compagnie americane si sono presentate direttamente o tramite le filiali europee, tra le quali: Sub Logic, Accolade, Sierra on Line, Bethesda, Broderbund, Electronic Arts, Micropose, Mindscape ed Electronic Zoo. Rivista specialistica degli States presente allo Show è la Software Publisher's Association. "E' un evento molto importante per fare affari", ha affermato il rappresentante ufficiale Cheryl Davis. "Non rappresentiamo i colonizzatori americani che arrivano per conquistare l'Europa. Questo è un biglietto di andata e ritorno con il quale possiamo aiutare le compagnie europee ad arrivare bene negli States". Il Giappone, gigante delle console, è stato rappresentato dalla Serif Games ed a contenere il dominio della Gran Bretagna, come unica rappresentante dell'Europa, sono arrivate Germania, Francia, Spagna, Italia, Svizzera e Scan-

dinavia. Le Case Ariolasoft, EAS, Profisoft, Rushware e Starbyte costituiscono il contingente della Germania. Nell'avanguardia della delegazione francese sono presenti la Coktel Vision, la Infrogames, la Jong Riche, la Loriciel, la Silmarils e la Titus. Per la Svizzera la Liner e per l'Italia, oltre ovviamente alla presenza del Gruppo Editoriale Jackson, la Leader Distribuzione e in abbinamento con la Linel la neonata software house italiana Genias. Nel corso dei prossimi mesi avremo modo di recensire più dettagliatamente molti dei prodotti dell'ECTS '90. Diamo ora uno sguardo all'avvenimento clou della manifestazione e cioè alla "notte degli Oscar".

European Computer Leisure Awards '90

Commodore, Citizen ed Electronic Arts sono stati nominati i vincitori del primo "European Computer Leisure Awards '90" nel corso della premiazione tenutasi il 1 Aprile. Amiga ha ricevuto il premio come computer dell'anno nella sezione Home Productivity, mentre la Citizen Swift 24 si è portata via il titolo di stampante dell'anno. Electronic Arts ha ricevuto ben quattro premi: due nella sezione tempo libero, con Populous, gioco dell'anno, e come "software publisher" dell'anno; e due nella sezione "Home Productivity" con il programma Deluxe Paint III quale miglior programma per Amiga e miglior programma di computer grafica.

L'assegnazione dei premi, in perfetto stile serata da Oscar, si è tenuto nella splendida Empire Suite del Cafe Royal in Regent Street, uno dei pochi locali rimasti indenni dopo i violenti scontri avvenuti il giorno precedente in seguito alla manifestazione indetta contro la "Pull Tax".

Circa 250 dirigenti delle società leader del settore hanno partecipato alla cena di premiazione.

La giuria era composta dai rappresentanti di 19 riviste europee, Statunitensi e giapponesi; e più specificamente: Amiga Format, ST Format, New Computer Express, Amstrad Action, Your Sinclair per la Gran Bretagna; Tilt, PCompatibles, Generation 4 per la Francia; Computer Live, Power Play per la Germania; Guida Video Giochi, PC Software, Amiga Magazine e Bit per l'Italia; Micro Mania, Amstrad Professional per la Spagna; Dator Magazine per la Svezia; Compute! per gli Stati Uniti e LogIn per il Giappone.

Il primo giudizio ha visto una serie di competizioni nazionali, con un team di giornalisti di ogni Paese che hanno selezionato chi avrebbe partecipato al gran finale. Questo è stato fatto in totale segretezza il pomeriggio prima della cerimonia di premiazione. Anfitrione della serata è stato Lance Percival (famoso personaggio televisivo inglese) che ha premiato i vincitori.

Ecco i premi: Space Ace, Entertainment International premio per la miglior animazione; Shadow of The Beast, Psygnosis premio per la miglior grafica; Future Wars, Delphine/Palace Software premio per i migliori effetti sonori; Xenon II, Imageworks/Mirrorsoft premio per il miglior Shoot'em-up; Batman, Ocean Software premio per il miglior gioco d'azione; Rainbow Islands, Ocean Software premio per la miglior conversione dall'arcade; Indiana Jones and the Last Crusade, US Gold premio per il miglior gioco d'avventura; Chaos Strikes Back, FTL/Mirrorsoft premio per il miglior gioco di ruolo; Populous, Electronic Arts premio per la miglior strategia, per il gioco più originale, per il gioco dell'anno; F-16 Combat Pilot, Digital Integration premio per il miglior gioco di simulazione; Kick Off, Anco premio per la miglior simulazione di sport; Sim City, Infogrames premio per il miglior soft educativo; Electronic Arts, Casa Editrice dell'Anno; Commodore Amiga, Computer dell'Anno; Citizen Swift 24, Stampante dell'Anno; Norton Utilities 4.5, Peter Norton Computing, Utility dell'Anno; Animator, Autodesk premio per i migliori prodotti per PC; Spectra GCR premio per il miglior prodotto per ST; Deluxe Paint III, Electronic Arts premio per il miglior prodotto per Amiga e per la miglior grafica; Wordperfect 4 premio per il miglior Word Processor; Dbase IV, Ashton Tate premio per il miglior Database e Pagemaker, Aldus premio per il miglior DTP package. Le pubbliche relazioni relative sia alla mostra sia all'Awards sono state egregiamente curate dalla CCA (Cape Cowley Associates).

INSERT COIN

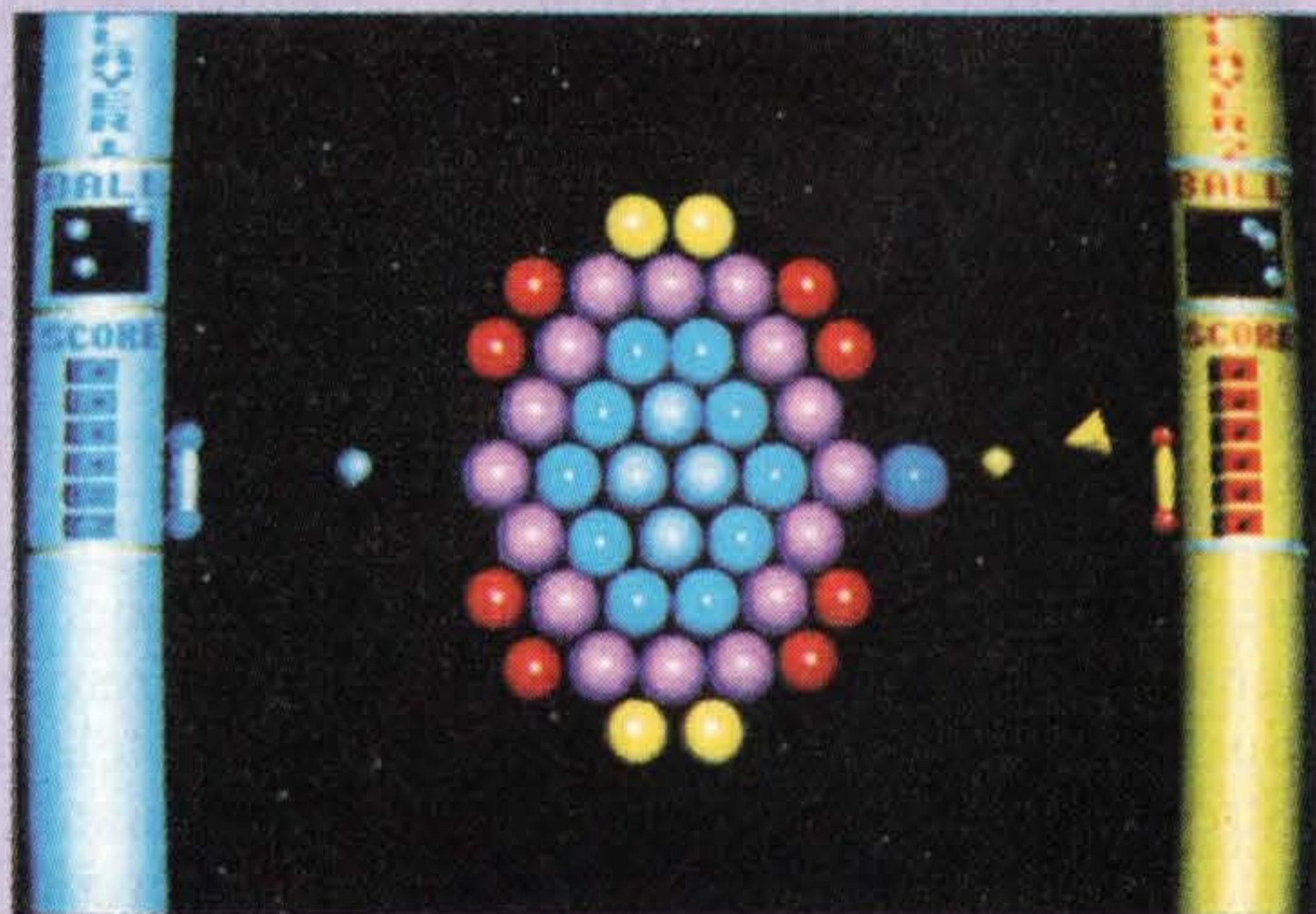
Questo mese vi presentiamo, fra gli altri, due nuovi coin-op concepiti e creati dalla società francese Sisteme, fondata da Gerard Gros. Con essi egli vuole per così dire "attaccare" l'enorme strapotere dei colossi giapponesi ed americani, che praticamente invadono, con i loro prodotti, tutto il mercato europeo da anni. I due videogiochi sono: Punk and Jump e Ballarena. Riuscirà Gros nel suo intento? A voi giocatori l'ardua sentenza.

PUNK AND JUMP (Sisteme)

Non appena lo abbiamo visto, questo videogioco ci ha praticamente e istantaneamente stregati, infatti ha una caratteristica che a noi piace molto: una splendida programmazione in 3D con una grafica veramente notevole, se poi vi si aggiunge una divertentissima avventura, non ci rimane che rimanere estasiati e giocarci subito.
Il protagonista è un buffo punk (razza ormai in estinzione in Italia) che fa la parte del buono; il suo nome stranissimo è SDR, e da buon punk che si rispetti, ha una caratteristica criniera rossa e una enorme spilla da balia puntata sul lobo dell'orecchio sinistro.
Teatro dell'avventura è un bizzarro mondo infestato da piccoli e strani mostriciattoli vaganti, tutt'intorno vi sono montagne astratte e multicolori, che fanno davvero pensare al paese della cuccagna.
Ma non lo è! Voi dovrete difendervi tirando bottiglie vuote di bibite (specie la birra) di cui è molto ghiotto in nostro amico punk; però SDR, non avendo gambe, essendo rappresentato solo con la testa, renderà arduo il vostro compito poiché per avanzare dovrete saltare in continuazione. Durante lo scontro potrete raccogliere vari bonus ed anche armi segrete, attenzione comunque a non superare il limite di tempo che avete a disposizione.
Punk and Jump si articola su ben 32 differenti quadri, di logica sempre più difficili ma in contrapposizione pure più stimolanti, provandolo anche il giocatore più esigente ci darà ragione.

BALLARENA (Sisteme)

Siete amanti del genere spaccamattoni? Preparatevi allora a cimentarvi su Ballarena, coin-op che ci richiama subito alla mente l'ormai mitico Arkanoid e dopo aver fatto un inevitabile raffronto, abbiamo persino pensato che l'abbia superato. Molte le innovazioni, a cominciare dalla possibilità di giocare anche in due. Ciascun giocatore ha la sua racchetta personale con la quale dovrà colpire una od anche più palline, le quali se si gioca in due, potranno essere recuperate anche dal vostro avversario. Altra novità è lo spostamento delle racchette, che non si muovono più in rettilineo, ma si spostano con un movimento circolare, quindi è naturale un certo allenamento per ottenere buoni risultati. Il gioco è composto da 64 quadri e ogni quat-

tro troverete un challenge-stage che consiste nel colpire un bersaglio in movimento assolutamente non prevedibile. Un avvertimento: durante la fase normale di gioco le due racchette si potranno incrociare ed accavallarsi, ma ciò non si potrà fare durante il challenge-stage, anzi bisognerà abilmente trovare subito la posizione di tiro ideale e rimanerci. Troverete anche una cospicua serie di bonus, i quali, quando appariranno per la prima volta saranno accompagnati da un testo che darà tutte le notizie relative alla sua utilità e valore. State attenti però, non tutti saranno dei bonus ma anzi... Buona la grafica digitalizzata con molteplici disegni composti da ben 256 colori! La digitalizzazione è usata anche per il sonoro (stupendo!), che si diversifica con circa venti rumori diversi e ben cinque temi musicali, che accompagnano perfettamente le varie situazioni di gioco.

©Micro News. Tutti i diritti riservati.

GOLDEN AXE (Sega)

Videogioco ambientato nel mitico mondo dei guerrieri, dove solo la forza bruta era un deterrente contro il male. Qui, tre guerrieri che sono legati vicendevolmente da un crudele destino, combattono contro tantissimi nemici, tutti guidati da Death, il male impersonificato in un enorme ed oscuro guerriero, il quale ha ucciso le persone più care dei nostri eroi. I protagonisti sono: Ax, il barbaro guerriero, la madre è stata uccisa da Death, la sua arma è un'enorme spada; Tyris, l'amazzone, essa ha avuto i genitori uccisi, come arma anch'essa utilizza una spada; ed infine Gillius, un vichingo nano che ha un fratello ucciso da Death, come arma ha un'enorme scure. Si ha, comunque, la possibilità di avere delle armi magiche, diverse a seconda del guerriero che si utiliz-

CRIME CITY (Taito)

Fra i numrosi coin-op del genere picchia-duro, con simpatia segnaliamo questo Crime City, prodotto dalla solita Taito, che ha la fortuna di elevarsi rispetto alla mediocrità generale per una maggiore fantasia di gioco. I due poliziotti, che fanno da protagonisti in questa avventura, sono Tony Gibson e Raymond Brody che nella loro vita hanno solo un credo: reastaurare l'ordine e la legge nella loro città, facendo tutto il possibile per eliminare la criminalità. Ma, molto spesso, i buoni porpositi sono facili solo a parole, infatti se vi cimentate è probabile che cambiate opinione, specie se giocherete da soli. Crime City non è affatto semplice, non solo per i vari ostacoli e i numerosi ed insidiosissimi nemici che affronterete, ma per l'ardua difficoltà, specie all'inizio, di capire come far muovere i vostri eroi. Essi che sono dei veri ginnasti, fanno dei salti notevoli in altezza e pure salti mortali in avanti ed indietro. Per ottenere questi movimenti dovrete mettere il joystick in posizione diagonale (nella direzione desiderata) e schiacciare il secondo pulsante, ma facilmente durante il prevedibile affanno che può esserci durante la fase di gioco, potrete sbagliare il movimento e morire senza capire come.

Avrete anche a disposizione una pistola (funziona con il primo pulsante), ma le munizioni dovranno essere usate con molta parsimonia, essendo limitate.

Infine, potrete ottenere dei bonus casualmente o eliminando determinati nemici. Tra i tanti vi sono: la droga, sequestrando la quale otterrete dei punti supplementari, delle pistole che prese vi daranno altre munizioni per la vostra arma, se poi sarete così fortunati da trovare una bibita, vincerete addirittura una vita.

©Micro News. Tutti i diritti riservati.

za, ma identiche come potenza, esso sono: quella di Ax, fuoco che colpisce tutti i nemici nello schermo, simile è quella di Tyris anche se qui la forza distruttrice del fuoco avvolge maggiormente i guerrieri, mentre quella di Gillius è un enorme tuono, il quale si separa in più parti per colpire il nemico elettrizzandolo. Queste armi non uccidono i vostri nemici ma li danneggiano parecchio, però potranno essere potenziate via via che prenderete dei folletti, che improvvisamente compaiono nello schermo, pozioni magiche molto utili in situazioni critiche; la potenza della vostra arma è indicata sopra lo schermo, con una numerazione crescente. I combattimenti sono ambientati in scenari suggestivi: in villaggi saccheggiati dai barbari (si vede la popolazione che scappa terrorizzata), sopra montagne, dentro caverne, sotto fitte boscaglie, fino a quando si raggiungerà il castello di Death, nel quale avverrà lo scontro finale (difficilissimo). Per aiutare il giocatore, oltre alle armi che si hanno a disposizione, si ha la possibilità di cavalcare dei dinosauri (dopo aver abbattuto il guerriero che li guidava), i quali con la poderosa coda o con improvvise fiammate dalla bocca distruggeranno più facilmente i nemici. Grafica molto bella e scenari vichinghi molto realistici vi stimolano a combattere incessantemente.

Normalmente si hanno a disposizione due vite di cui ognuna avrà un'unità di energia, mentre i comandi sono un joystick e tre pulsanti, uno per saltare, l'altro per usare l'arma normale e l'ultimo per usare l'arma magica. Per curiosità, al termine del gioco è indicata non la classifica, ma la percentuale con la quale il giocatore è riuscito a combattere, percentuale a cui è abbinata la classe meritoria della quale il videogiocatore entra a far parte.

Luca Dossena

Vota il tuo coin-op preferito, utilizzando questo coupon

BAR TOP-TEN

	TITOLO ESATTO	MARCA
1		
2		
3		

COGNOME ______________________

NOME ______________ ETA' ________

CITTA' ______________ TEL. ________

Inviare in busta chiusa a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

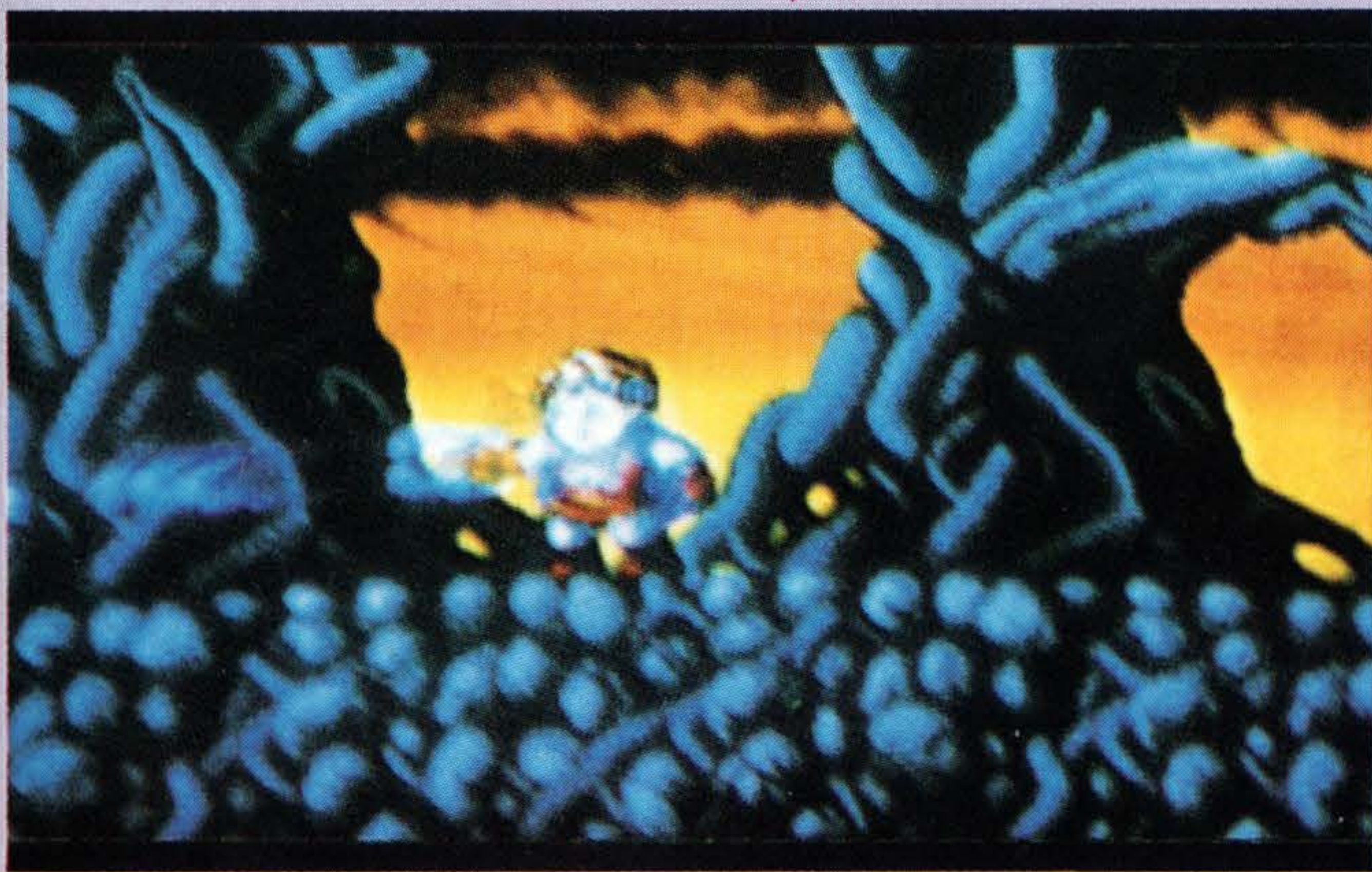
GV13

BAR TOP-TEN

CLASSIFICA DEL LETTORE

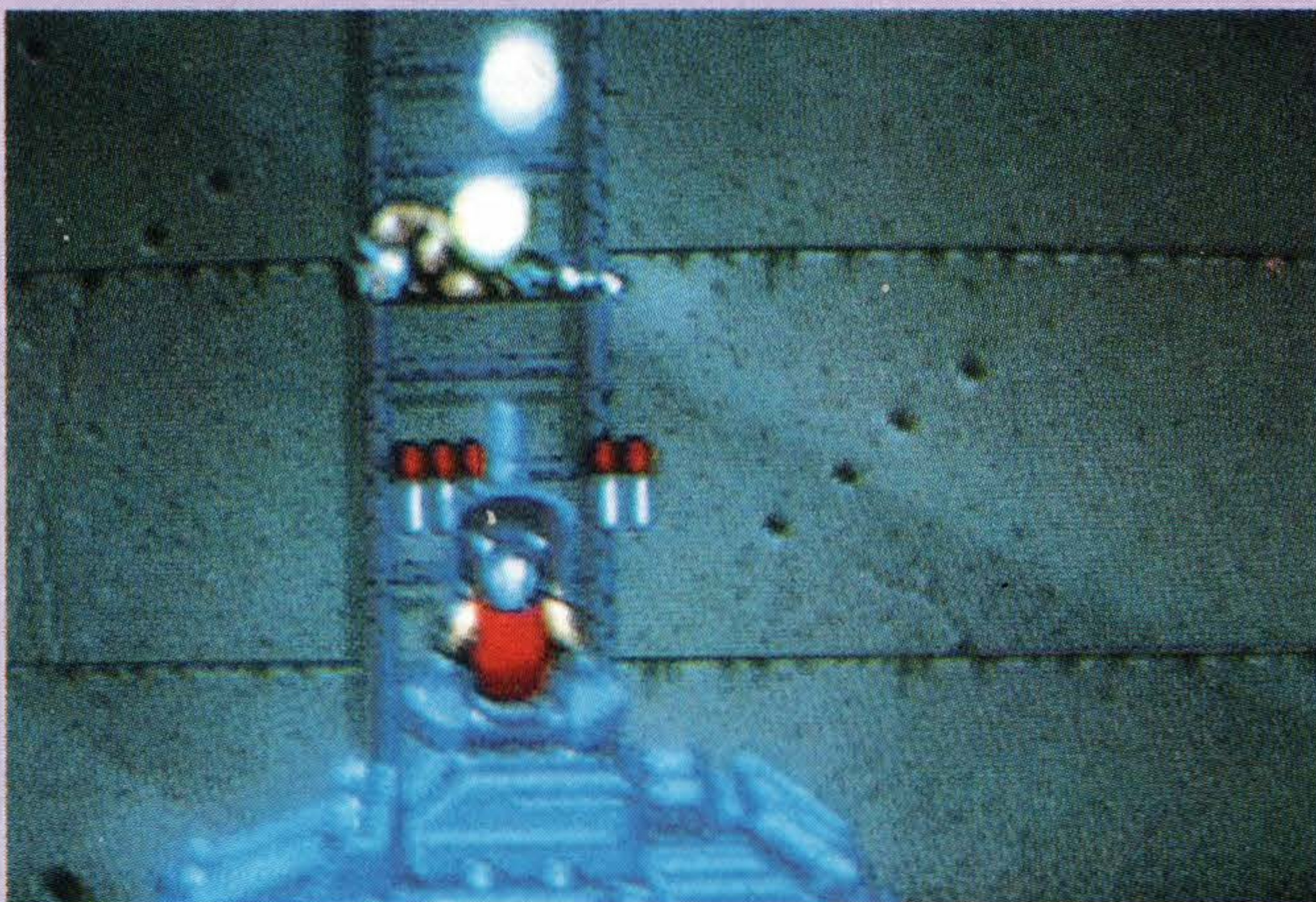
1	TURTLES
2	R-TYPE
3	GALAXY FORCE
4	CHASE H.Q.
5	TETRIS
6	BATMAN
7	BUBBLE-BOBBLE
8	ALTERED BEAST
9	PREHISTORIC ISLE
10	CABAL

DRAGON BREED (Irem)

Dopo il superbo R-Type, i programmatori della Irem propongono un nuovo shoot'em-up sicuramente destinato al successo. L'azione ha inizio non appena sparate qualche colpo di laser su una roccia: appare un dragone, voi gli salite in groppa e decollate. In questo preciso istante scoppia l'inferno, creature volanti vi attaccano senza tregua e alcune di esse, se colpite, lasciano cader delle icone prendendo le quali diventate sempre più potenti. Fin qui niente di strano, ma c'è di più: se è vero che perdete una vita ogni qualvolta venite colpito, è altrettanto vero che il vostro dragone è indistruttibile. Traete voi le conclusioni!

LEGEND OF HERO TONMA (Irem)

Situato in una posizione centrale tra il platform e lo shoot'em-up, questo game ricorda vagamente Wonderboy in Monsterland anche se è molto più violento. Dovete espugnare un castello, tana di un terribile mago, affrontando scheletri, mostri e altre ributtanti creature. L'azione è frenetica, poiché per ogni nemico abbattuto ne sorgono numerosi altri.

MIDNIGHT RESISTANCE (Data East)

Il quartier generale nemico è il vostro obiettivo. Per raggiungerlo vi fate trasportare nei paraggi per mezzo di una jeep guidata da una vostra compagna: vi sbarazzate delle sentinelle nemiche, ed è qui che iniziano i vostri guai. Cercate di fare vostro il tank che vi attende evitando il serrato fuoco nemico. Potete sparare in ogni direzione anche se questo richiede una certa pratica. Raccogliete le chiavi lasciate sul campo da alcuni nemici, perché vi forniranno armi supplementari.

ITALIAN IASP SCOREBOARD

Maggio, mese pesante. I componenti dello IASP sono stati assorbiti dai loro doveri principali, lavorare e studiare, ed hanno avuto ben poco tempo per giocare.
Se poi aggiungiamo a tutto ciò la primavera e il tempo bizzarro, che ha falcidiato alcuni di noi con influenze fuori stagione, potete ben capire che al povero Maurizio, nostro addetto stampa, rimane ben poco da raccontarvi, se non qualche piccolo pettegolezzo.
Cominciamo proprio con Maurizio Miccoli, che alcuni sostengono sia andato definitivamente in pensione, abbandonando l'attività videogiochista: a riprova di ciò circola nell'ambiente una foto del suddetto in giacca e cravatta mentre riceve la coppa del 2° classificato nel suo primo torneo di scacchi, grazie al quale da non classificato è diventato "1° sociale".
Luca Dossena sta facendo uno strano corso pseudo-orientale di seguaci della dea Kalì: qualcuno dice che forse con qualche altro braccio riuscirà a battere Maurizio a ping-pong...
Stefano Gilio non può più giocare perché si è trasformato in "cavia da laboratorio": alla Clinica Oculistica stanno studiando la strana forma delle sue pupille afflitte da TETRIStite!
E Sergio Tellini? Alcune indiscrezioni dicono stia partecipando ad un progetto segreto giapponese per un maxischermo da 70 pollici!
Da Vicenza con furore: Roberto Picelli si sta trasformando in quadrumane per giocare ad Out Run e Tetris contemporaneamente, e gli amici non lo riconoscono più.
Va bene, va bene, volete notizie più sostanziose... Allora vi diremo che alcune sale-giochi ci hanno contattato per organizzare gare, anzi addirittura un campionato vero e proprio.
Aspettiamo quindi altre adesioni e chissà che tra breve non vi forniremo qualche sorpresa; vi ricordiamo quindi l'indirizzo per contattare il nostro club di videogiocatori:
LUCA DOSSENA
via Console Marcello, 25
20156 MILANO

LA CLASSIFICA COIN-OP

VIDEOGIOCO	PUNTI	PLAYER	CITTA'
AIR BUSTER	1.100.920	Cavazza	BO
ALIENS	933.400	Tellini	FI
BREACK THRU	404.100	Gilio	BO
DEMON'S WORLD	1.010.230	Tellini	FI
ESWAT	2.455.100	Cavazza	BO
GALAXY FORCE	3.929.240	Cavazza	BO
MARCHEN MAZE	572.780	Cavazza	BO
FIREFOX (PRO)	738.576	Dossena	MI
OUT RUN	62.845.850	Dani	VI
- TEMPO FINALE	4' 42" 84	Picelli	VI
SNAPPER	318.400	Miccoli	MI
SUPER MONACO GP	4.994	Zemin	VI
VAPOR TRAIL	1.101.210	Visconti	VI
1941	2.443.600	Dossena	MI
S.C.I.	9.024.150	Cavazza	BO
SUPER VOLLEYBALL	92.200	Tellini+Bandini	FI
TETRIS (1 partita)	997.723	Gilio	BO

Prendi il futuro nelle tue mani.

FlashFire

- veloce
- preciso
- comodo

GIOCARE AI BARBARIAN PRENDENDO IL THE?

Veloce, preciso, comodo e sensibile come nessun altro, ***FlashFire Mouse & Joystick Sensor*** funziona su tecniche d'induzione capacitiva. I suoi tasti sensoriali sono in grado di trasmettere i comandi per mezzo del semplice sfioramento, con velocità e precisione mai registrate prima d'ora, e senza i problemi di avaria alle parti meccaniche dei joystick tradizionali. ***FlashFire Mouse & Joystick Sensor*** unisce tecnologia elettronica d'avanguardia ad un design raffinato e funzionale. Particolarmente indicato per coloro che non si accontentano delle prestazioni normalmente raggiungibili nei Games, ***FlashFire*** è anche un mouse avanzato che elimina i fastidiosi problemi di spazio d'azione sulla scrivania, oppure, grazie alla precisione e alle prestazioni ottimali nelle applicazioni di computer graphics. Provate subito la sensazione di prendere il futuro nelle vostre mani.

FlashFire è in vendita nei migliori negozi.

È prodotto da:

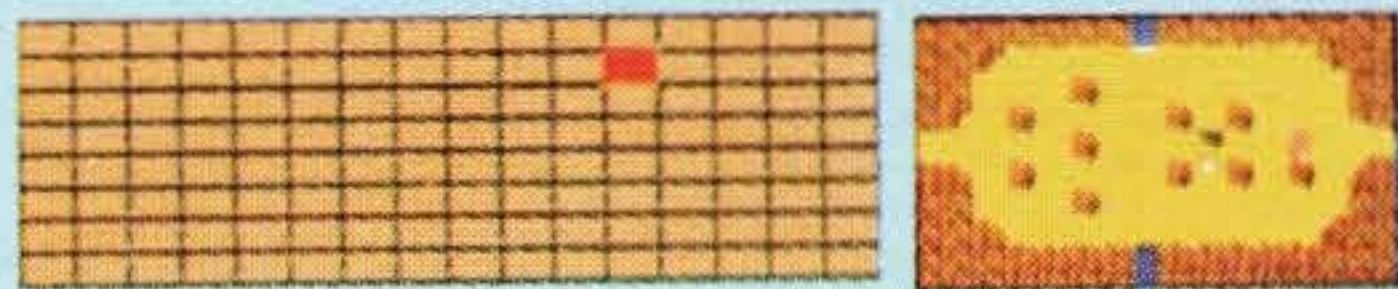
GP ELETTRONICA

ITALIAN APPLY ELECTRONIC SYSTEM

Via IV Novembre 32/34 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Telefono 02/6189551 - Facsimile 02/66012023

• CERCHIAMO DISTRIBUTORI • ROGAMOS DISTRIBUTORES • NOUS CHERCHONS DISTRIBUTEURS • WANTED DISTRIBUCTORS • WIR SUCHEN VERTEILER •

ZELDA

LIVELLO 4

Ma chi poteva immaginarsi che l'entrata al labirinto era nelle Lost Hills? Vedrete i filari di rocce. Schiacciate su quella a destra e l'entrata apparirà.

AVETE ABBASTANZA SOLDI?

Tutto ad un tratto, apparirà un gigantesco labirinto composto da 30 stanze! Un mucchio di fastidiose bolle rosse si riverseranno fuori. Per risolvere i vostri problemi, vi serviranno molti soldi in questo livello. Vi serviranno almeno 50 rubli, ma se volete avere più bombe, vi occorreranno 100 rubli extra ma c'è anche una buona notizia. Avete la possibilità di prendere due oggetti se ci provate.

MAPPA

Ci sono talmente tanti odiosi Darknuts blu qui che la situazione potrebbe rendersi molto frustrante. Per coronare il tutto, delle palle di fuoco voleranno fuori dalle statue di roccia nel centro della stanza. Lo sforzo per prendere tutte le mappe è enorme!

RAFT

Sopra la stanza della Triforza vi è una porta invisibile. Tenetene conto qualora doveste scappare dai vostri nemici. Lo potrete fare in zattera.

TRIFORZA

DIGDOGGER

PAGATE I VOSTRI DEBITI

Troverete un vecchio ometto che vi bloccherà dicendovi: "Devi lasciare almento 50 rubli oppure una scatola di cuori". Non potete dar via i cuori che vi sono costati molta fatica. Dategli dei soldi.

START

LIBRO MAGICO

Dopo aver sconfitto tutti i nemici di questa stanza, aprite l'entrata al basamento muovendo il piccolo blocco nella parte a sinistra della stanza. Anche se siete in possesso del Libro Magico, non vi sarà utile fino a quando non avrete trovato la Bacchetta Magica.

Suonate col fischietto quando vi trovate di fronte a Digdogger ed esso si dividerà in tre pezzi che potrete poi distruggere facilmente con la vostra spada. Quando l'avete fatto fuori, come ricompensa apparirà una scatola di cuori.

LE BOMBE AUMENTANO

Se avete a disposizione 100 rubli, il numero di bombe che potete prendere aumenta a quattro. Se non avete ancora abbastanza soldi, ricordatevi di tornare indietro più tardi per incrementare il vostro arsenale di bombe. Ne vale la pena!

BUSSOLA

La potete prendere se battete Pols Voice e tutti i Darknuts rossi e blu...Comunque, questi sono dei nemici piuttosto coriacei, forse è meglio ignorarli e passare oltre.

LIVELLO 5

A meno che non abbiate ottenuto una zattera nel quarto livello, non potrete raggiungere l'isola in cui è situato il labirinto. La collocazione è la stessa del quarto livello della prima ricerca.

CHE NEMICO DIFFICILE!

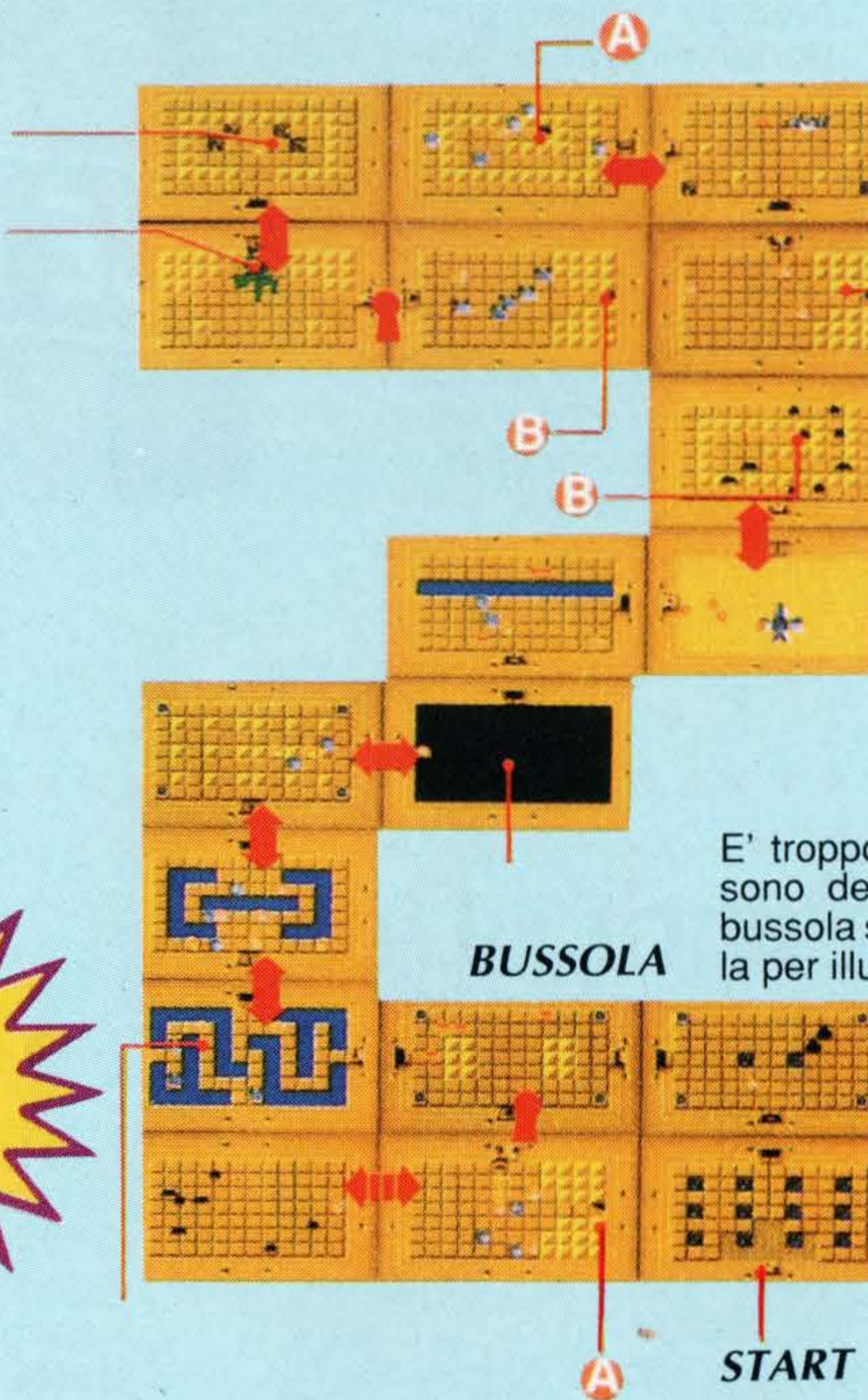
Questo labirinto sembra molto piccola in confronto a quello del quarto livello del primo gioco. Ma i nemici sono tutti molto forti. E' una buona idea ignorarli e se potete passare oltre fatelo!

TRIFORZA

GLEEOK

Il Big Boss dei nemici è un Gleeok con tre teste. Non dimenticate di prendere l'Acqua della Vita con voi quando andate qui.

ARCO

Schivate le bolle rosse e saltate sul basamento in cui è nascosto un arco. Invece di usare subito l'arco, vi raccomandiamo di comprare la Freccia di Legno in un negozio del Mondo Sotterraneo e portatela con voi.

BUSSOLA

E' troppo buio per poter vedere qualcosa e ci sono degli Zols nascosti. Guadagnerete una bussola se li sconfiggerte. Comprate una candela per illuminarvi la strada.

A

B

B

A

START

MAPPA

I Vires posseggono la mappa.

SE PRENDETE ARCO E FRECCIA

Come con la Prima ricerca, saprete che arco e freccia vanno bene per sconfiggere il Boss Gohma. Ma sono anche efficaci contro i Pols Voice e i Like Likes? Provare per credere.

State attenti alle bolle rosse... Quando arrivate alle bolle rosse, non riuscirete a sfoderare la vostra spada a meno che...

Se toccate una bolla blu, riceverete la spada

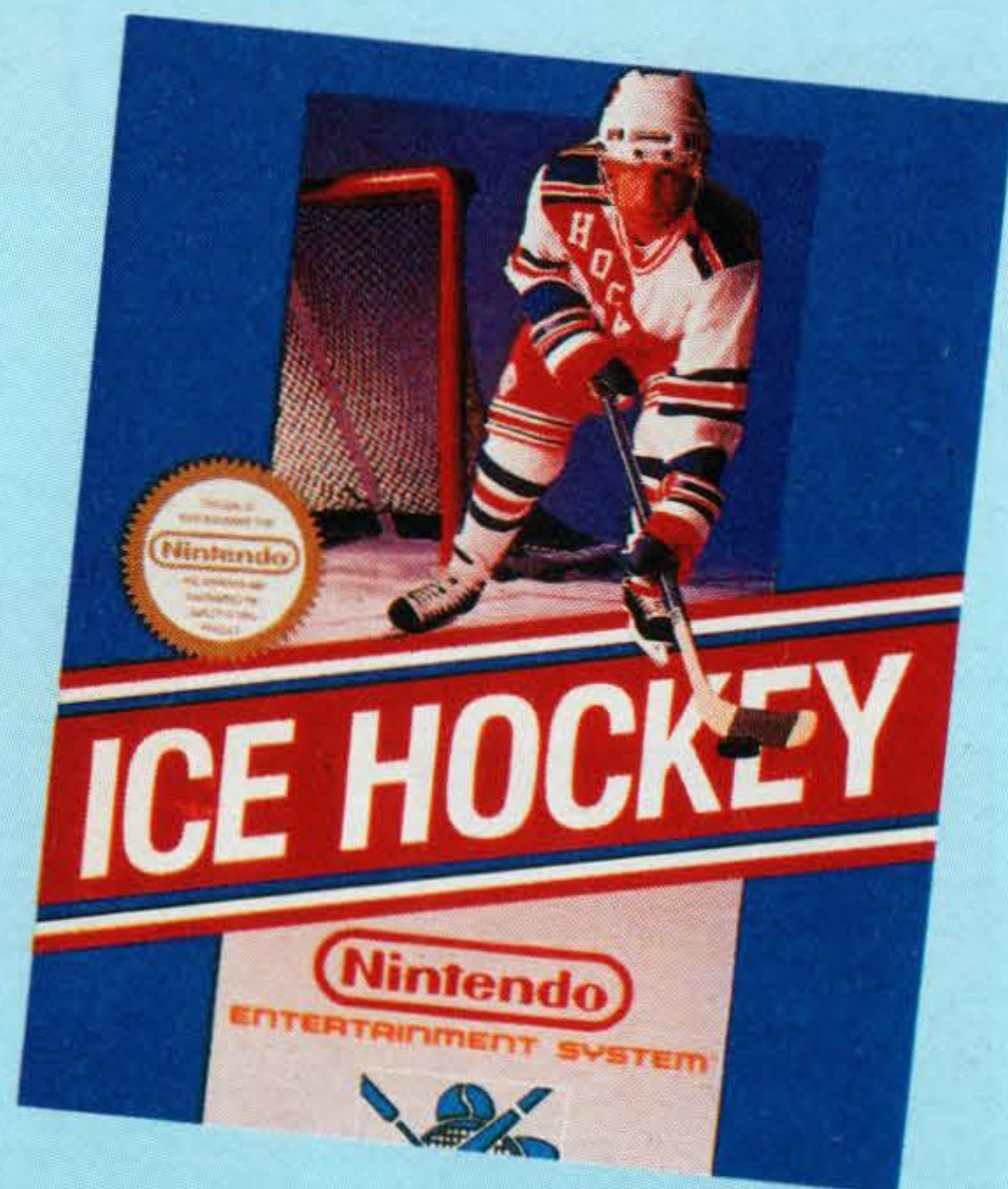
Le ninfe del Mondo Sotterraneo vi faranno rimpinguare la potenza e di conseguenza sarete in grado di riutilizzare la spada

Senza ninfe, potrete riguadagnare la vostra energia bevendo l'Acqua della vita.

Ice Hockey

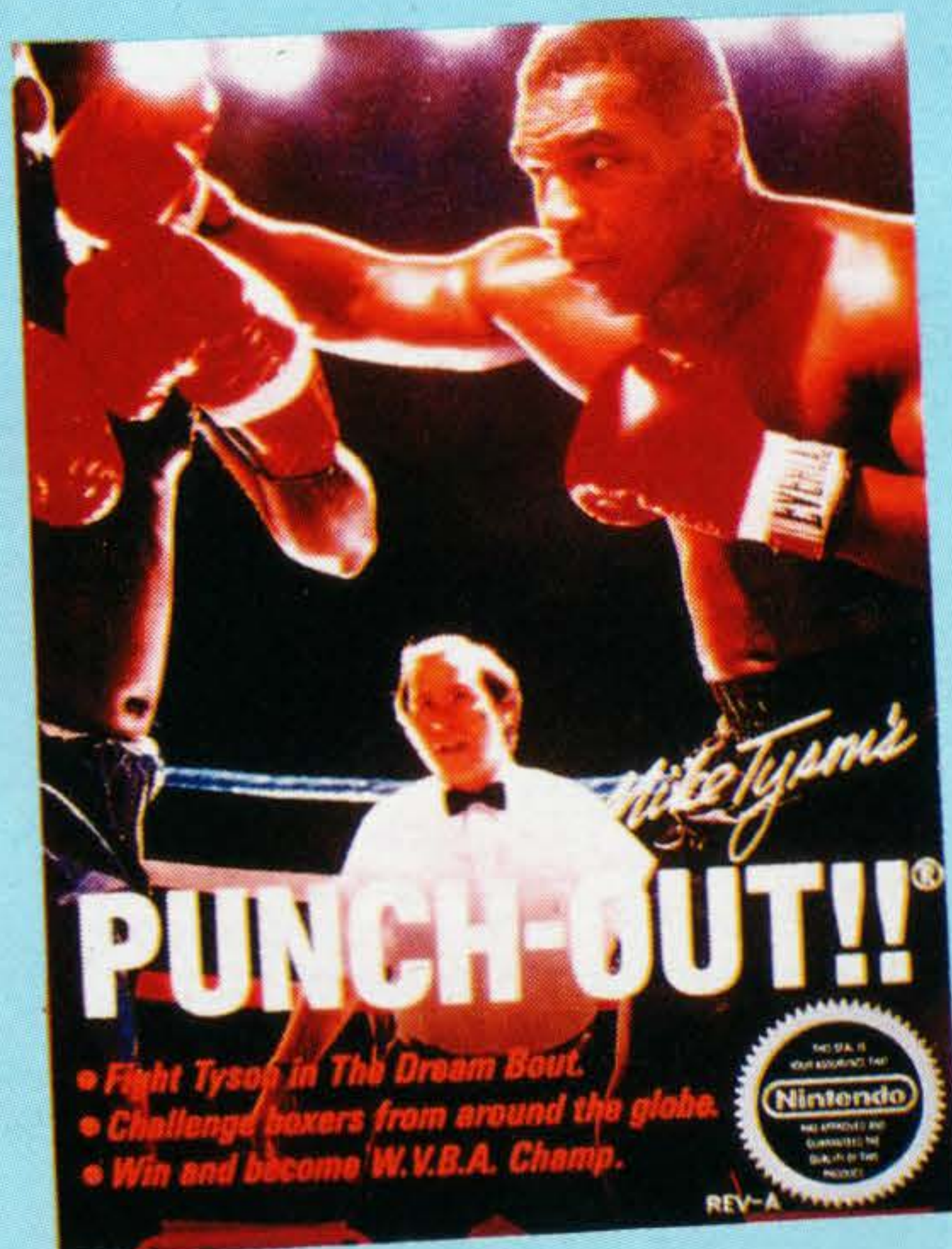
Ghiaccio bollente...

Questo è un game d'azione/ riflessione, la scuola originale dei colpi duri.
Una delle cose più importanti da ricordare in questo sport è l'importanza del lavoro di squadra. Non lasciare che il giocatore avversario si accaparri il disco. Girateci attorno per confondere la squadra avversaria. Questo è un buon modo per i giocatori più piccoli della vostra squadra poiché sono più veloci e arrivano prima a prendere il disco ed a cercare di mandarlo in rete. Ed è proprio in questo momento che paghereste a peso d'oro un bel giocatore grande e grosso e soprattutto muscoloso. E, mentre non volet imbattervi in botte non certoindispensabili per la vostra povera pelle, cercherete il metodo migliore per portarvi in vantaggio.
La chiave del successo è di aspettare che tutti i giocatori siano ammassati, per poi fermarli schiacciando il tasto "A". L'arbitro prenderà nota del tuo tipo di gioco non violento e darà una penalità all'altra squadra, lasciandoti una grossa opportunità di gioco.

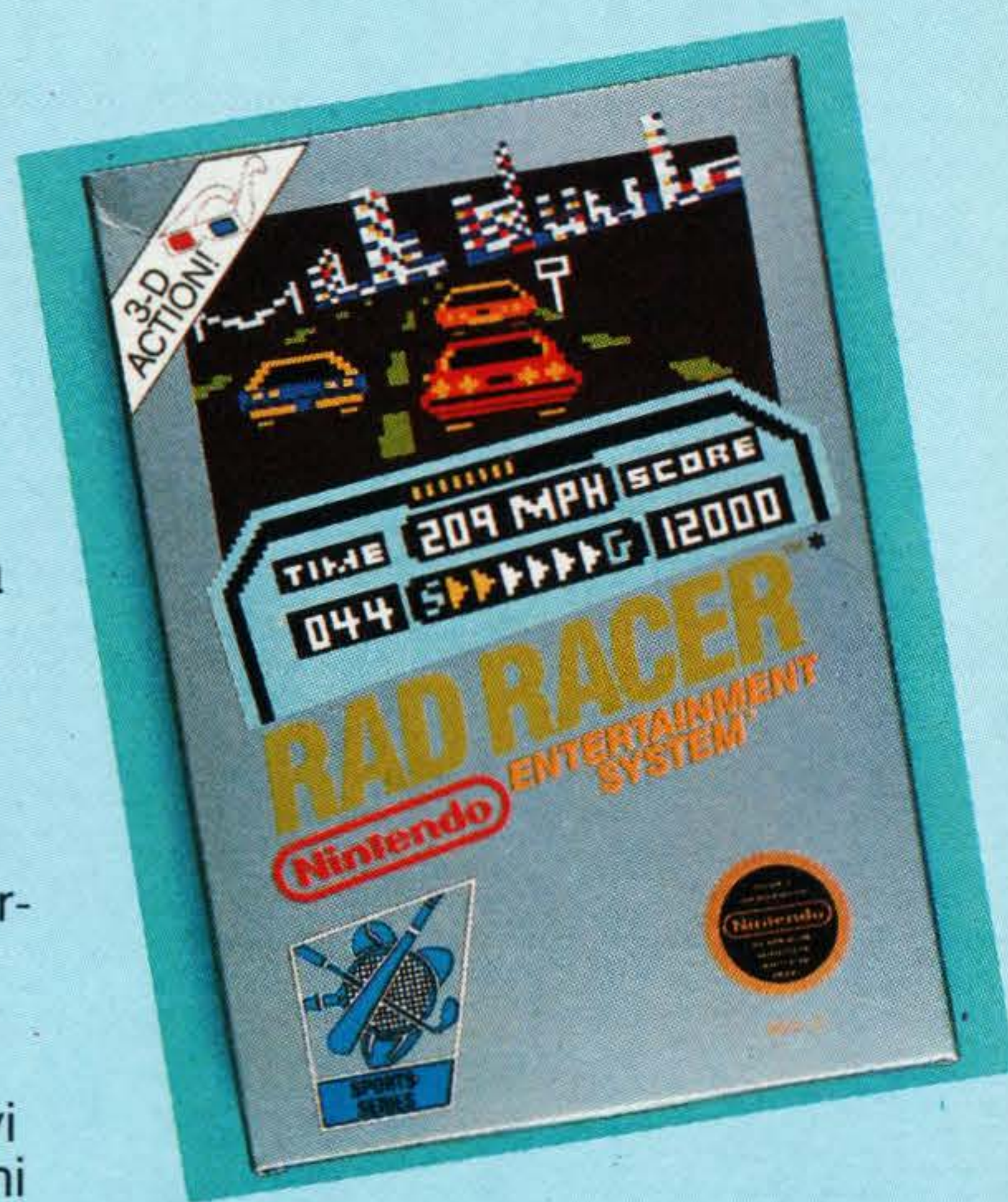
ICE HOCKEY
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Mike Tyson's Punch - Out

Super Macho-Man

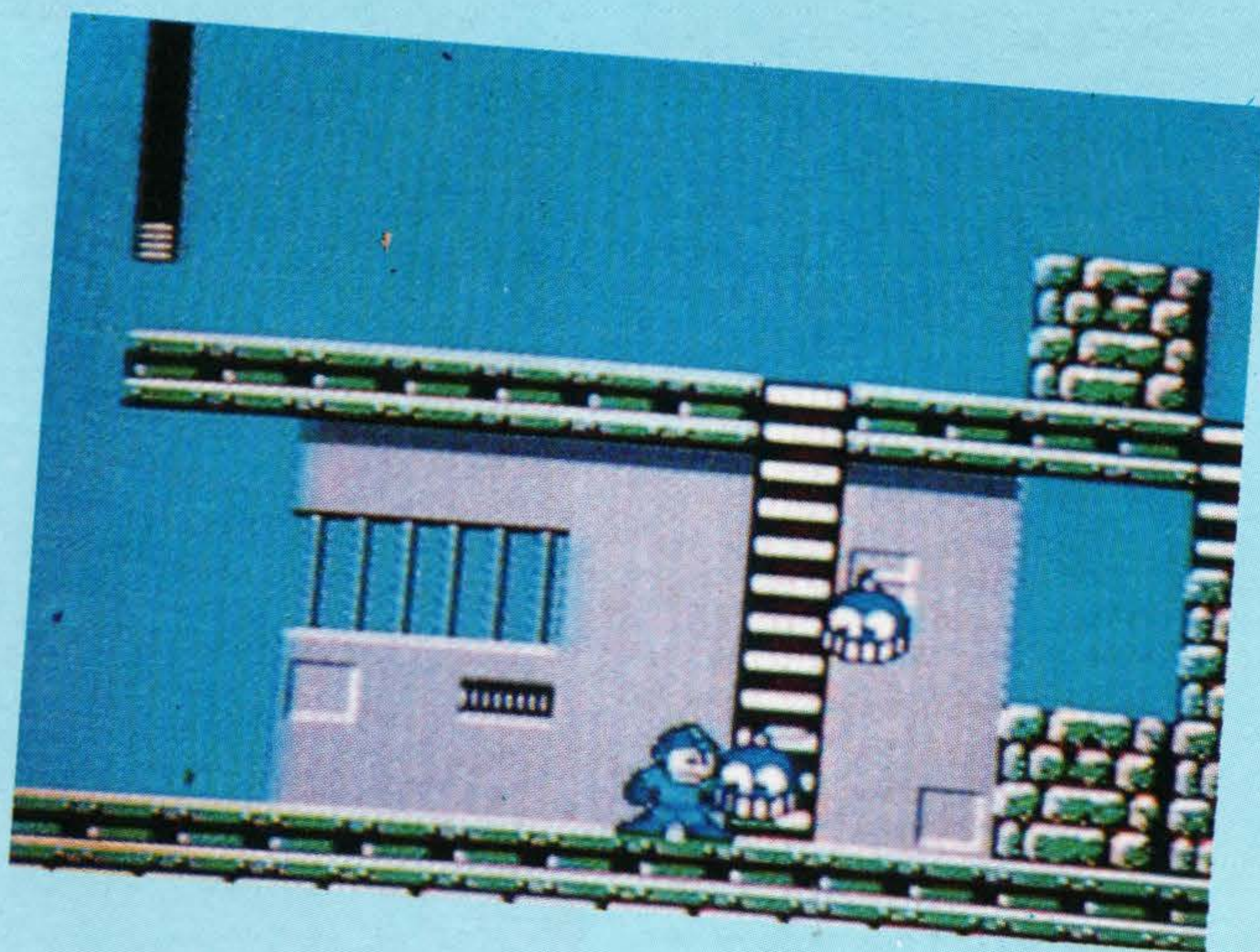
Se uno sguardo potesse uccidere l'avversario, questo pugile vi manderebbe al tappeto con un solo pugno.
Ma che diamine!
Certo, di questo non dubito minimamente, non vi lascerete indimidire da quell'energumeno!
Egli salirà sul ring dando bella mostra dei suoi poderosi muscoli. Poi vi farà vedere alcuni montanti e dei ganci, tanto per intimorirvi un po'.
Quello che dovete fare per evitarli è spostarvi a sinistra e spostarvi all'indietro, dopo di che tirargli a vostra volta da due a sei pugni ben assestati che gli faranno vedere le stelle oltre ad insegnarli ad avere rispetto della vostra forza. Ecco poi uno dei suoi pugni Super Spin. Spostatevi ancora a sinistra quando comincia l'azione. Ci vorrà molta pratica per riuscire ad avere la meglio su questo non certo facile avversario.
Questo caro ragazzo, ovvero Mike Tyson, non viene chiamato "Kid Dynamite" per niente. Mike Tyson è il campione mondiale, il più grande. E il vostro sogno di gloria con lui potrebbe diventare un tremendo incubo.
Ecco il motivo per cui mi sento in dovere di darvi qualche piccolo aiuto: spostatevi a sinistra quando vi si sta avvicinando, un passo indietro e poi due colpi alti.
Dopo circa un minuto e mezzo o due, Mike comincerà di nuovo a tirare ganci. Di nuovo spostatevi a sinistra e rincominciate con i tiri alti. Dopo aver fatto un po' di pratica, cercate di mandare a tappeto il campione entro la fine del terzo round.
Nostro eroe, mostraci il tuo spirito guerriero!

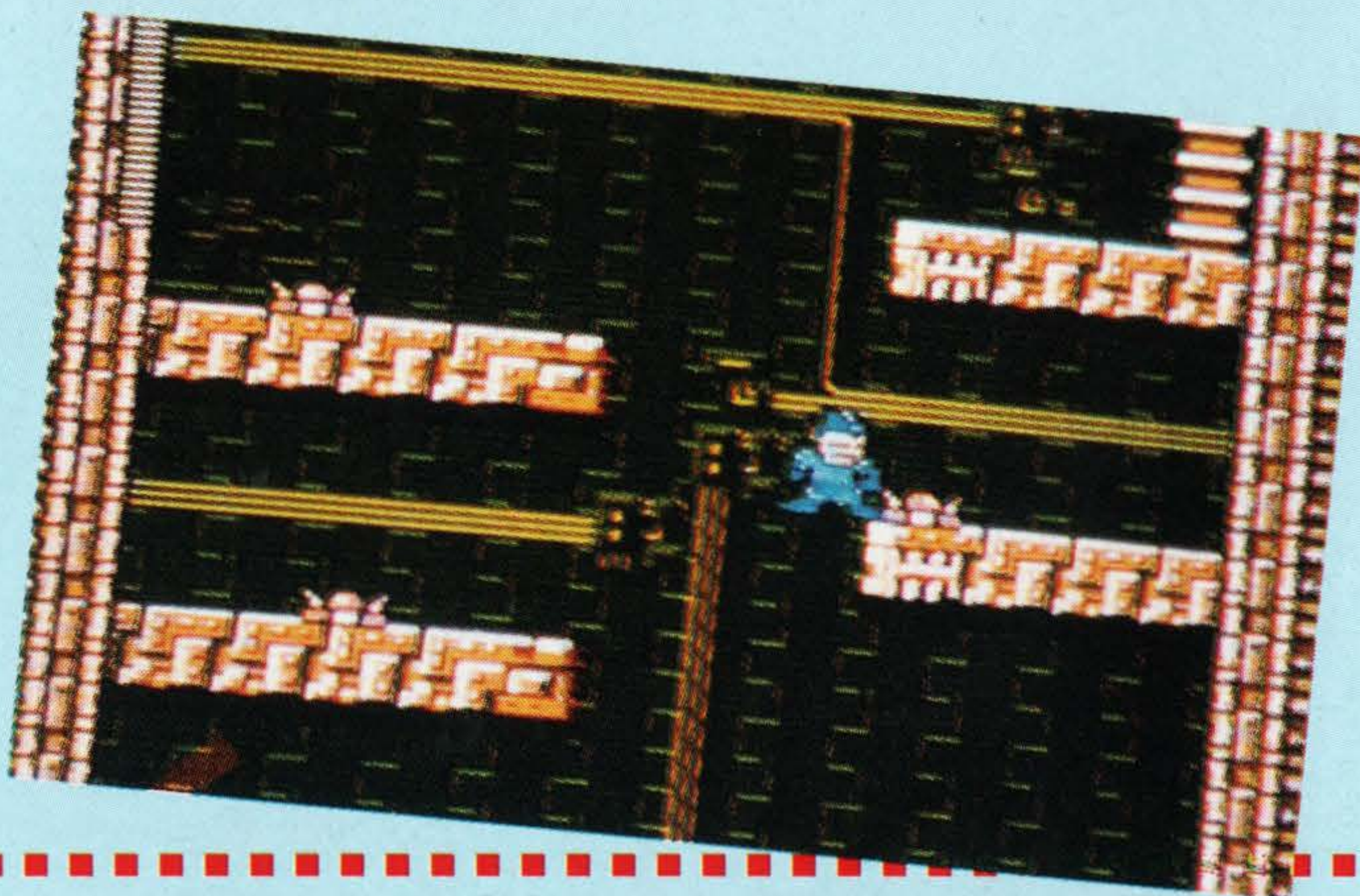
Mike Tyson's
PUNCH-OUT!!
• Fight Tyson in The Dream Bout.
• Challenge boxers from around the globe.
• Win and become W.V.B.A. Champ.
Nintendo

R.C. Pro - Am

Scegliete la pista giusta per cominciare

Ci sono oggetti che si riveleranno molto utili da raccogliere in questo game, ma ci vorranno prontezza di riflessi e d'azione per raccoglierli.
La prima strada è la più facile. Prenderla non è un problema, ma state attenti a raccogliere più oggetti possibile, anche se non si rivelerà un'impresa molto facile.
Prima che cominci la gara mettete in pausa il gioco e studiate la mappa che apparirà sullo schermo. Controllate le condizioni della macchina e quanti giri bisogna fare per completare la gara. Tutta questa preparazione vi aiuterà a portare la vostra corsa ad uno spettacolare finale.
E' importante collezionare più lettere che potete. Ogni lettera raccolta vi aiuterà a comporre la parola Nintendo che vi darà modo di cambiare il veicolo iniziale in uno più potente. Non esitate mai a usare le bombe e i missili per assicurarvi la prima posizione in classifica. Ricordatevi che avete solo due possibilità di continuare nel gioco. Se non vi trovate nelle prime tre posizioni le vostre chances diminuiranno notevolmente. E quando questo accade le munizioni che avete risparmiato non saranno sempre buone, così, piccolo ma saggio consiglio, traetene vantaggio finché potete.

Mega Man

Nient'altro che un super-uomo...

Monsteropolis è un mondo veramente curioso, popolato di umanoidi gli uni più deliranti degli altri.Queste creature a mezza strada tra uomini e robots sono scaturiti un bel giorno dall'immaginazione fertile del Dottor Wright. Proprio non si può più dare confidenza a nessuno di questi tempi! L'assistente del Doc, il terrificante Willy, ha riprogrammato questi robot in modo tale da poter dominare il mondo. Ed è proprio a questo punto che entrate in gioco voi nelle vesti di Mega Man, super eroe uscito dritto dritto da un cartone animato giapponese. In un magazzino, corre, salta e spara su tutto ciò che si muove non dimenticando, soprattutto di raccogliere i bonus abbandonati dai nemici caduti nei campi d'orrore.Nel corso della progressione, questo megapaladino affronta degli strani esseri volanti, delle sfere dai lunghi denti e ancora delle eliche plananti; tutto questo prima ancora di scoprire, alla fine di ogni livello, le diaboliche creature del macchiavellico Willy. Queste sono tutte dotate di superpoteri: Fireman che porta un lanciafiamme sulla testa e Cutman, munito di una scia al posto di un copricapo.

Una volta sconfitti questi robot, resterà da eliminare "Wily Willy" nell'ultima prova della verità... Il mestiere dei supereroi, è impossibile... si sapeva... L'avventura si rivela difficile ma mai ingiocabile e le capacità della console sono sfruttate al meglio: Mega Man risponde al tatto e all'occhio!
Un platform dalla grafica veramente eccezionale!

© Micro News. Tutti i diritti riservati.

Wizards & Warriors

Sangue blu in pericolo!

Il mestiere di principessa si rivela un po' pericoloso, dopo che le forze delle Tenebre hanno sparso su tutto il reame di Elbond il loro nero veleno.
Lo stregone Malkil, adepto del Toboso, ha rapito la dolce e bella testolina coronata e la tiene prigioniera nel suo castello.
Il seguito della vicenda non fa una piega: un valoroso e coraggioso guerriero (tu!)farà di tutto per salvare la bella pulzella.
Mi domando spesso cosa ha in testa questa gente. Voi andreste a uccidere mostri, a rischiare di perdervi in una foresta e ad affrontare il Diavolo in persona, solo per entrare nella leggenda? Ah! Esitereste, ebbene, lui no... Egli sfodera la spada e combatte contro uccelli rapaci, rane e altri esseracci di questo genere. Dai resti degli assalitori appariranno dei diamanti o delle pozioni indispensabili per sopravvivere nei livelli superiori. L'avventura è spossante ma molto ben realizzata, e, per le corna di Belzebù, rivedere gli occhi della bella richiede uno sforzo sovrumano, fatto che garantisce molte ore di gioco, litri di caffè e qualche notte insonne! Beh? Credavate di fare una passeggiata?

© Micro News. Tutti i diritti riservati.

Console

HIT

CACCIA AL TESORO!!!

RINTRACCIATE OGNI MESE IL BOLLINO "CONSOLE" TRA LE PAGINE DELLA RIVISTA, RACCOGLIETENE QUATTRO E SPEDITELI A MEZZO CARTOLINA POSTALE A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

PER I PRIMI CENTO, UNA SIMPATICA T-SHIRT NINTENDO

1 ZELDA 2 — NINTENDO

2 TENNIS ACE — SEGA

3 SECRET QUEST — ATARI

4 ALTERED BEAST — SEGA

5 SUPER MARIO BROS 2 — NINTENDO

Guida VIDEO GIOCHI

GAMES

6 PUNCH-OUT

NINTENDO

7 DOUBLE DRAGON

SEGA

8 DOUBLE DUNK

ATARI

9 METAL GEAR

NINTENDO

10 CROSSBOW

ATARI

IL TUO GIOCO PREFERITO
COMPILANDO QUESTA CEDOLA ED
INVIANDOLA IN BUSTA CHIUSA A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

	MARCA	TITOLO ESATTO	MACCHINA
1			
2			
3			

COGNOME ____________________

NOME ____________________ ETA' ________

INDIRIZZO ____________________ C.A.P. ________

CITTA' ____________________ TEL. ________

CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN

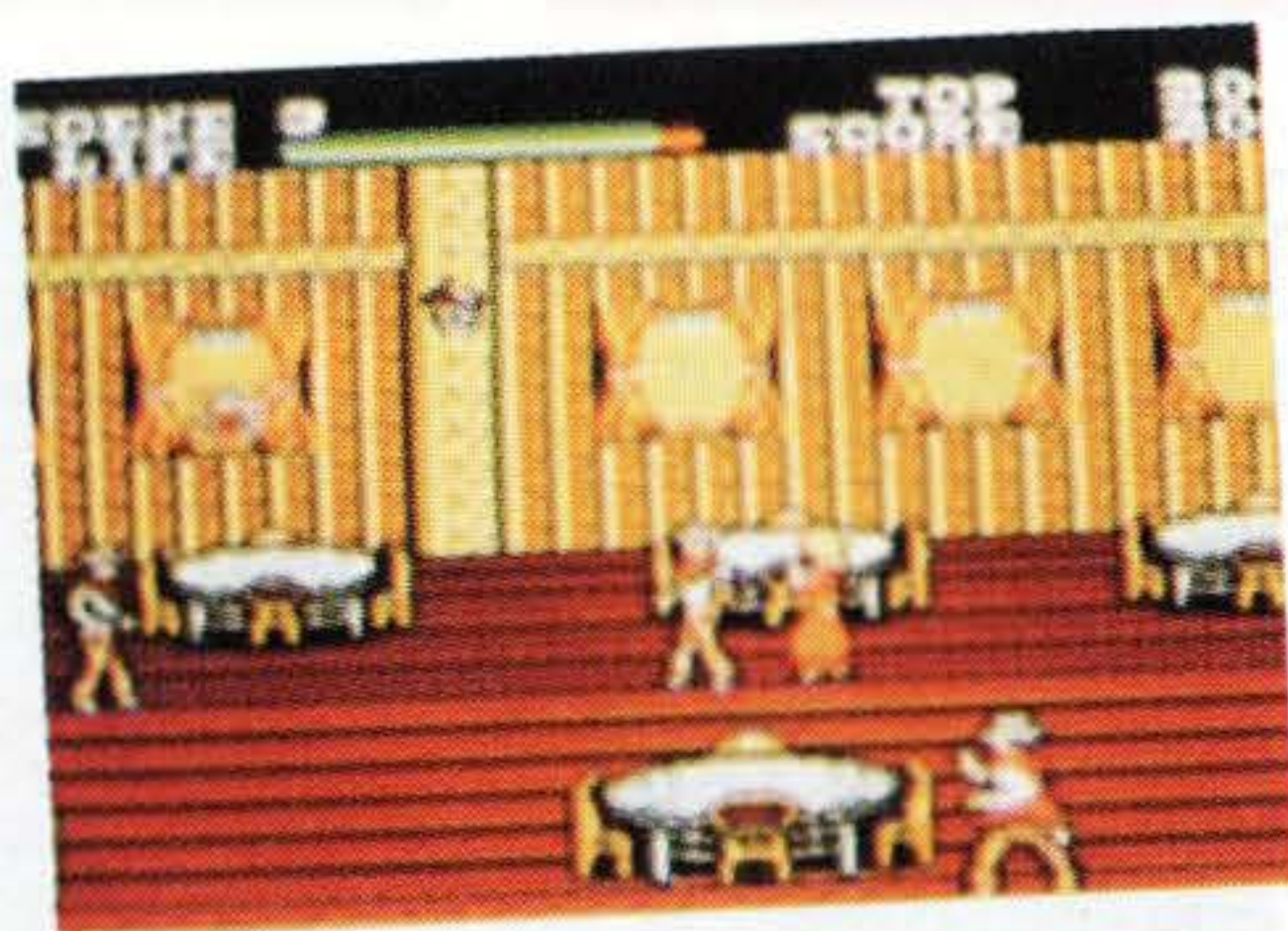
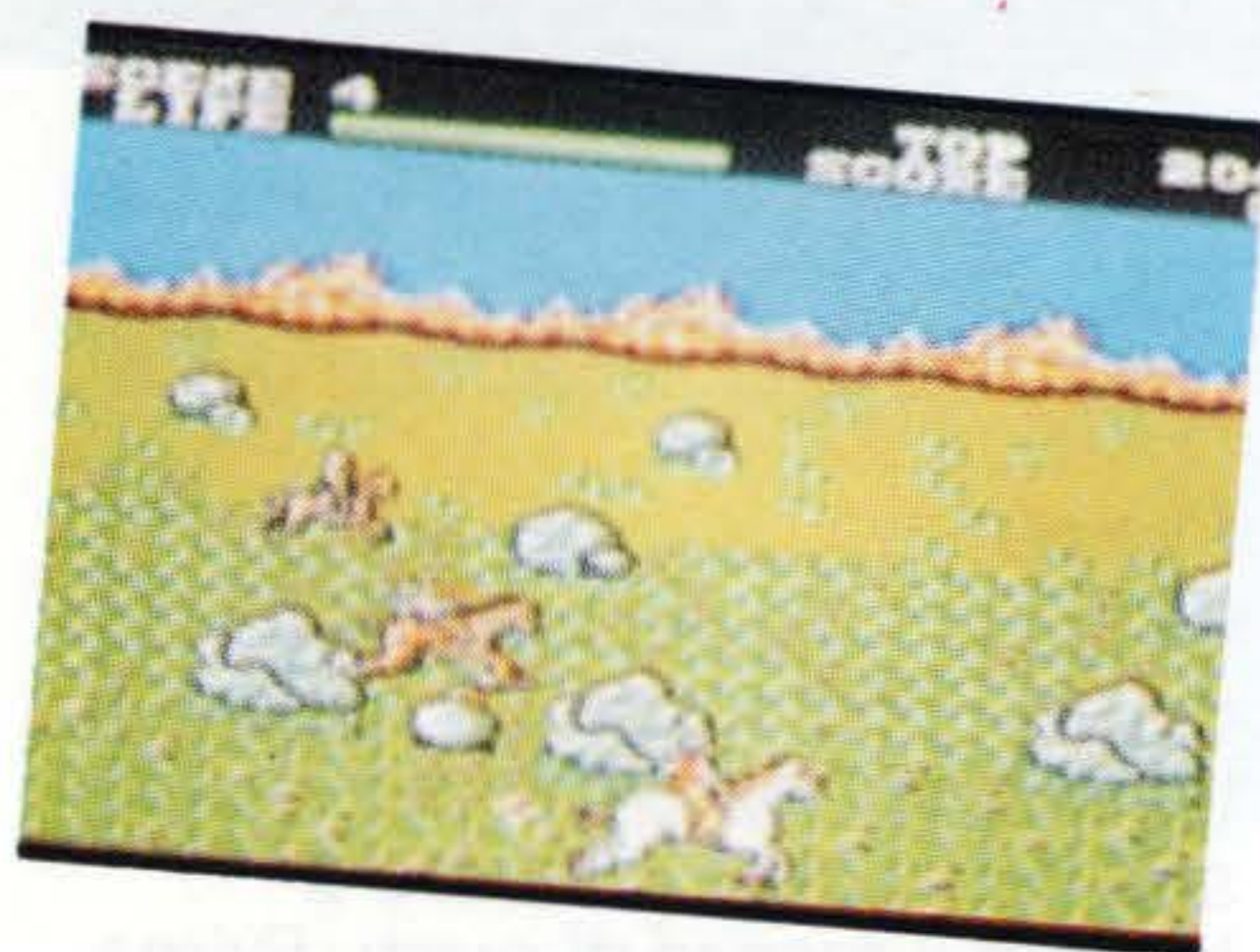
TEAM SEGA

Console

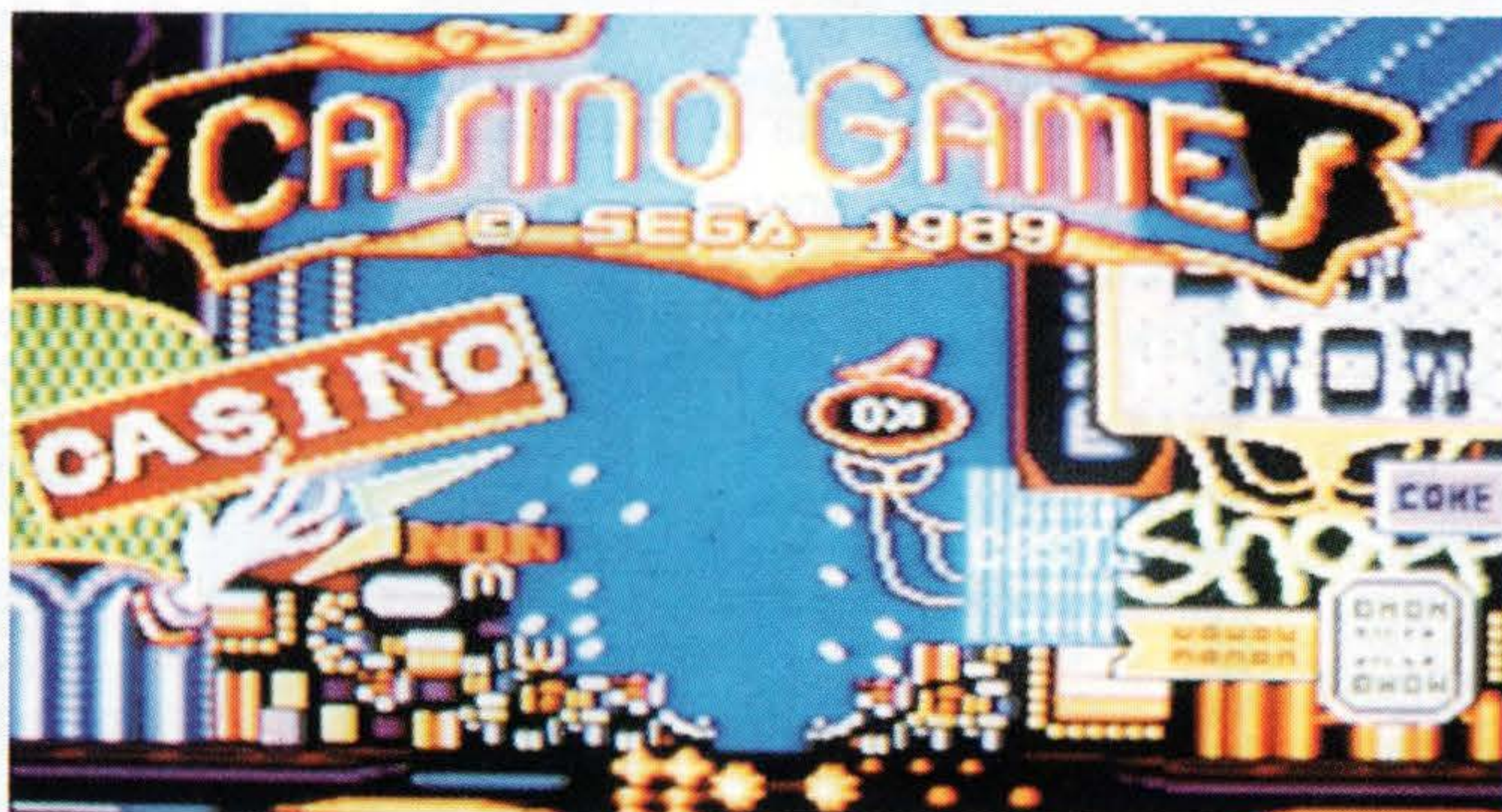
Wanted

Il selvaggio West va ripulito... tocca a te!

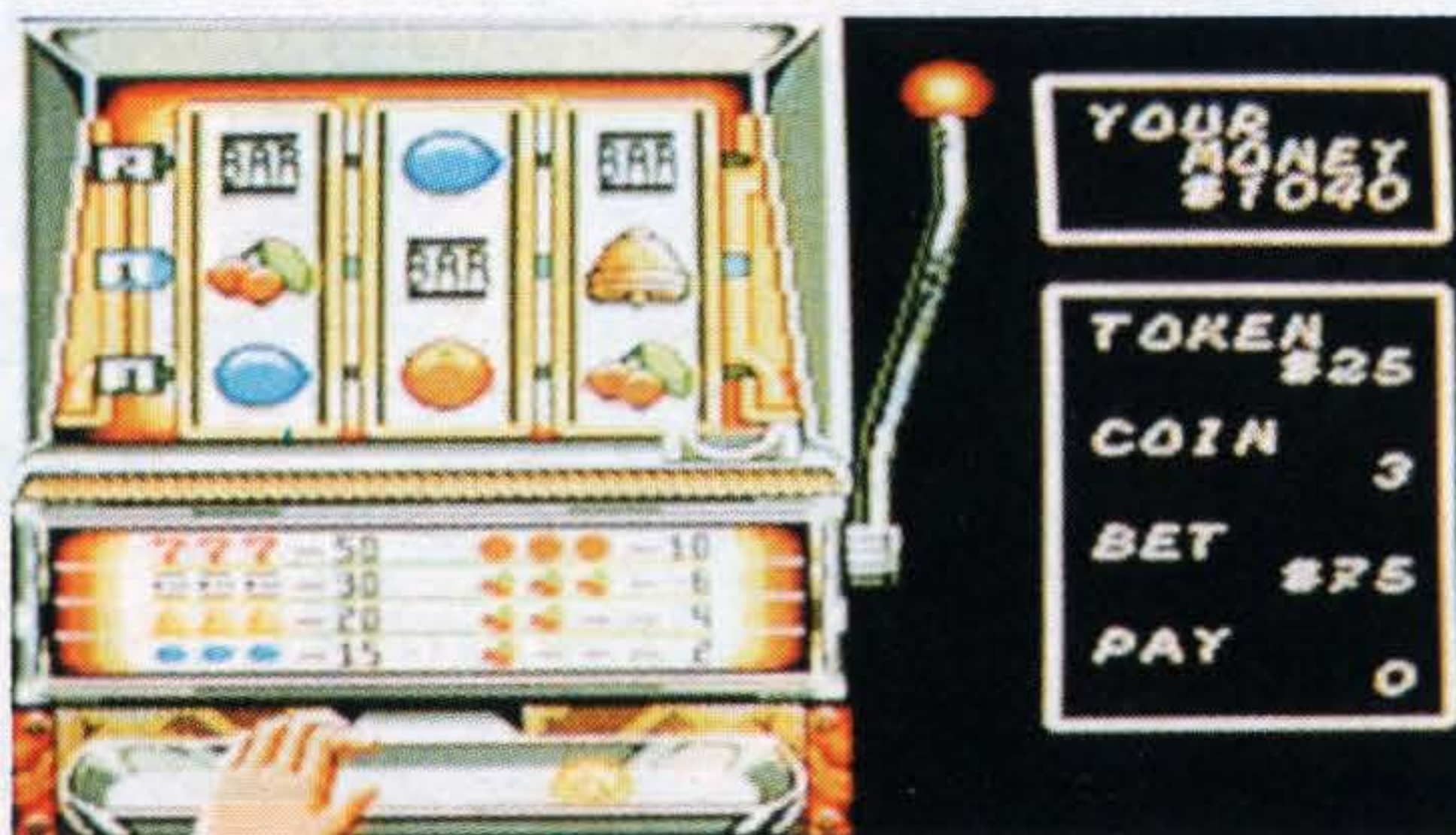
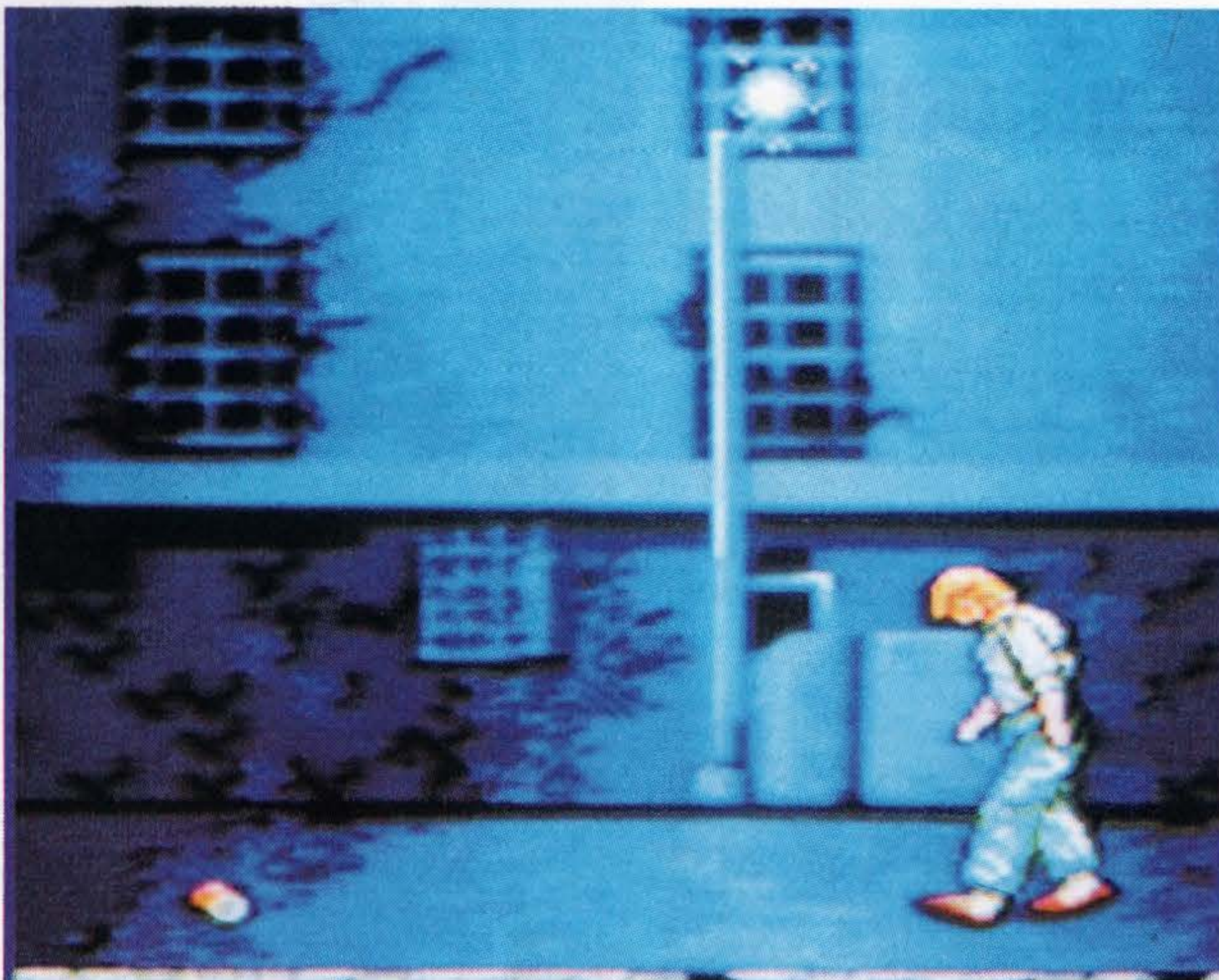
E' ora di riprendere in mano la Light Phaser, questa volta nei panni di uno sceriffo che, annoiato dalla solita routine, viene ingaggiato per la certo non facile missione di ripulire il selvaggio West da tutti i criminali.
Dopo aver selezionato il livello di difficoltà (1, 2 o 3) incominciate la vostra avventura e più precisamente nella città di Tombstone, dove i buoni cittadini vi stanno aspettando speranzosi di risolvere con voi i loro problemi con i fuorilegge. Seguendo un filone similare a Operation Wolf della Taito, lo schermo è fornito di uno scrolling che scorre da sinistra a destra con i personaggi che appaiono vicino alle costruzioni, alle finestre, attraverso porte ed a volte camminano lungo la strada, il tutto contornato da sciami di pallottole!
I fuorilegge stanno in campana e faranno del loro meglio per cercare di riempirvi di piombo. Da buon sceriffo dovrete colpire soltanto queste persone prima che queste colpiscano voi, stando però attenti a non uccidere il bravo ragazzo con le mani per aria. Non potete colpire il cow-boy quando ancora vaga nello schermo o almeno fino a quando non sfodererà per primo la pistola. Se lo farete verrà aggiunto un segmento rosso a quelli verdi che rappresentano l'energia a vostra disposizione nella parte alta dello schermo.
Nella vostra non facile impresa di riportare la giustizia, sarete aiutati da alcune bombe nascoste vicino alle persone o nello scenario. Cowboys, cavalli, foto e lampade, possono essere colpite al fine di rivelare i congegni esplosivi e un secondo colpo li farà esplodere, pulendo lo schermo da tutti i malviventi.
Se riuscirete a raggiungere con successo la fine della strada che state percorrendo, prestate molta attenzione, perché apparirà all'improvviso il capobanda e potrete dire di aver vsuperato la prima tappa solo dopo averlo ucciso.
I vostri sforzi saranno ricompensati con molti soldi, crediti bonus che dipenderanno dalla quantità di energia che vi è rimasta. Il vostro livello di energia verrà rimpinguato per la prossima meta.
La giustizia vi chiama per una altro appuntamento: montate sul vostro fedele cavallo e galoppate attraverso il deserto fino alla prossima città inseguiti da orde di delinquenti. Cogliendoli di sorpresa dovrete colpirli prima che essi vi sparino. Dopo questa sequenza, che metterà a dura prova le vostre qualità di cavalieri e di tiratori scelti, tirerete un po' il fiato con una schermata bonus. Armati solo di 24 proiettili, dovrete abbattere 20 oggetti (giare, vasi e oggetti che in genere si rompono) prima che finisca il tempo molto limitato che avete a disposizione. Sembra facile, vero? Ma non lo è, perché non dovrete sparare a caso, ma un cursore vi segnalerà l'oggetto che dovrete colpire.
Questa sequenza del terzo livello, si ripete ancora, dopo aver ripulito il Saloon di Mary dove i fuorilegge camminano, appaiono alle finestre e fanno capolino dal bar. Dopo un'altra corsa a cavallo sparando attraverso l'Outlands, la seconda sfida della vostra

missione comincia quando alcuni gettoni d'oro vengono lanciati in aria e ne dovete colpire 70 per ricevere il bonus score. Avete proiettili illimitati, ma non è molto facile centrarli! E così la vostra avventura continua attraverso il Ricky's bar a Nugget Town fino al confronto finale con il Big Boss in persona. Questo si muove tra le case sparando continuamente e per sopravvivere dovrete evitare i candelotti di dinamite che vi lancia e nello stesso tempo cercare di colpirlo quando appare. E sì, miei prodi, non è così facile come può apparire!
E quando il nostro coraggioso sceriffo riuscirà ad ucciderlo, apparirà la schermata in cui lo vedremo ricoperto di fiori e di onori con l'opzione di continuare nel gioco. Se colpite l'opzione "Yes", continuerete la vostra missione dall'inizio dell'ultima scena.
Al contrario di altri giochi di sparo, con Wanted non dovrete sparare su tutto ciò che si muove.
L'unico "difetto" è che ci sono solo sette livelli: se usate l'opzione per continuare, vi basteranno poche partite per vederli tutti. Possiamo dire che questo è uno dei migliori shoot'em-up per Sega Master System. **(Cartuccia Sega)**

Casino Games

Tutto il divertimento del gioco d'azzardo, ma senza rischi!

Questo game è ideale per chi:
a) è troppo giovane per giocare d'azzardo;
b) a chi non piace perdere montagne di soldi;
c) a chi è stanco che le cose vadano sempre male.
Casino Games è già stato recensito superficialmente in precedenza, ora vi presentiamo il gioco nella sua integralità. Il game, come ricorderete, permette ai partecipanti di provare a riempire le loro tasche nello scintillante forum di un Casino à Las Vegas. Dopo aver immesso il vostro nome, una graziosa fanciulla al banco delle informazioni, vi darà il benvenuto nel locale e vi chiederà se avete con voi del contante. Se la risposta è no, vi darà 500 dollari per giocare (che donna!). Con un bel rotolo di banconote potete ora avvicinarvi al tavolo delle carte oppure mostrare la vostra abilità con il flipper.
Se avete intenzione di incrementare il vostro iniziale investimento a 1000 dollari o più potete tornare dalla ragazza al banco delle informazioni che provvederà a digitare 10 numeri in modo da farvi rientrare nel gioco più tardi con tutti i vostri preziosi soldini.

Carte
Gli amanti del gioco delle carte, potranno divertirsi a Baccarat, Blackjack o a Poker. I primi due giochi vengono giocati dalla casa (con una bella ragazza), mentre selezionando il poker sfiderete uno dei quattro avversari scelto dal computer: Nancy, Janet, Dick o Charley, ognuno dei quali ha un diverso stile di gioco. L'avversario selezionato viene ritratto graficamente durante il gioco, tenendo il broncio quando giocate bene e sorridendo quando perdete. Vengono rispettate fedelmente le regole dei tre giochi e le carte vengono distribuite automaticamente.
Le selezioni vengono fatte con una serie di piccoli menu e selezionando le carte che volete cambiare con il cursore.
L'ammontare della vostra puntata può essere incrementato o decrementato con un movimento del joystick.
Tra i giochi di carte offerti, il Poker è senz'altro il più divertente poiché richiede un po' più di intelligenza e di accortezza. Il Blackjack è meno complesso.
Sfortunatamente, la versione Sega del Baccarat non vi coinvolgerà molto nella sfida poiché il computer manovra la maggior parte delle vostre decisioni: l'intera azione è ridotta a schiacciare semplicemente un pulsante per poter effettuare una scommessa.

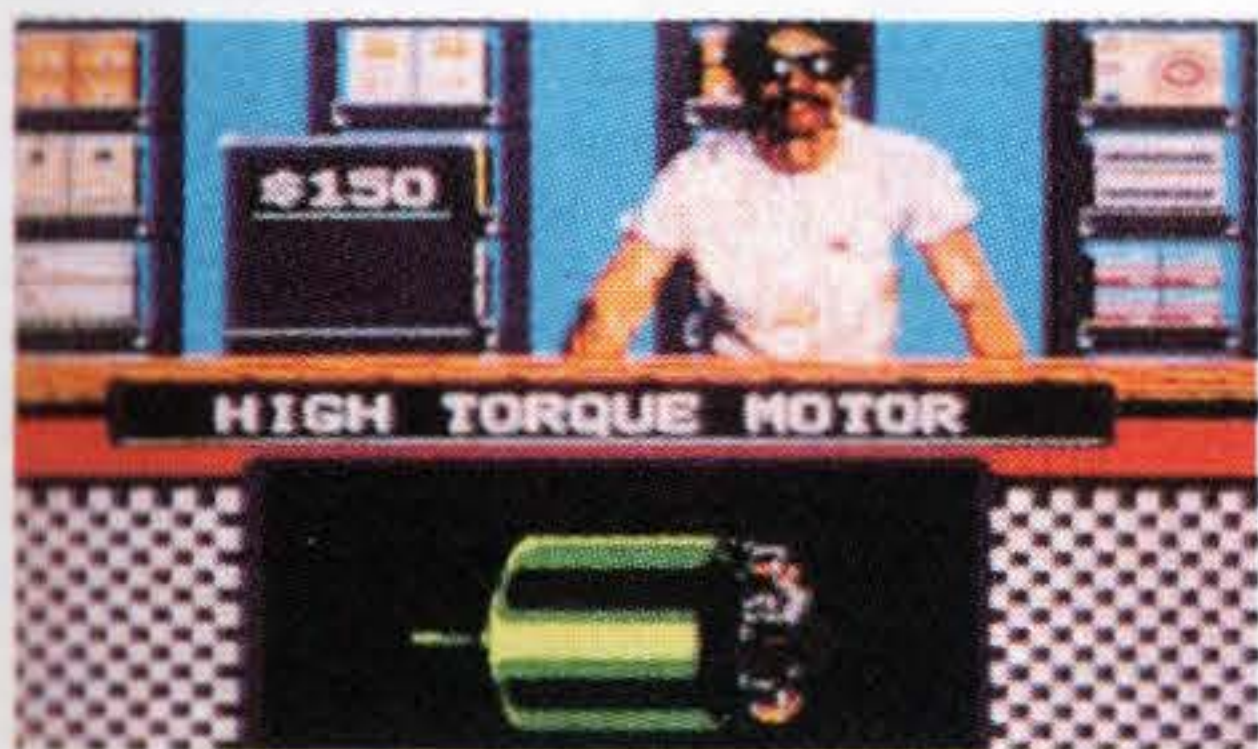
Flipper
La sfida a flipper vi darà un po' di respiro e riposo dopo gli altri tipi di gioco offerti in questo soft. Vi potrete divertire a battere il record di punti. Prima di iniziare potete scelgliere tra una delle tre tavole a disposizione. Il gioco comincia quando la prima palla viene lanciata con il tipico pistone. Questo si muove costantemente dentro e fuori e la palla viene catapultata nel gioco schiacciando il bottone 1. Il bottone 2 attiva la racchetta destra, mentre ogni altro movimento del joystick attiva la sinistra. Attenzione a non muover troppo il tavolo se non volete far apparire la scritta "Tilt", o perderete la pallina in gioco in quel momento. Come ogni altro flipper anche questo ha dei bonus in evidenza, con paraurti, rulli e bersagli, e l'high-score corrente appare nella parte alta dello shermo. Questo flipper è ben lontano dal coin-op Time Scanner. Solo la monotonia della grafica vi farà stufare ben presto.

Slot Machine
La macchina può accettare pezzi da 1, 5, 25, 50 o 100 dollari ogni volta; lasciandovi giocar d'azzardo più o meno quello che volete. Più monete possono essere inserite a ogni turno, permettendovi di scommettere fino a tre volte; una vincita per ogni filare così si triplicherà. Una volta caricata la slot machine, schiacciate il bottone uno per tirare il braccio. All'apparire della sequenza vincente le monete cominceranno a uscire dalla "slot" velocemente.
I fan della slot machine, noteranno con disappunto che il braccio è del tipo vecchio stile anni '60, senza gomito: pazienza, dopotutto il senso del game non cambia.

Dopo aver perso tutti i soldi, una brillante scena finale mostrerà il vostro sguardo di disperazione e il vostro errare per la strada buia... meditate, gente, meditate... **(Cartuccia Sega)**

©Micro News. Diritti riservati.

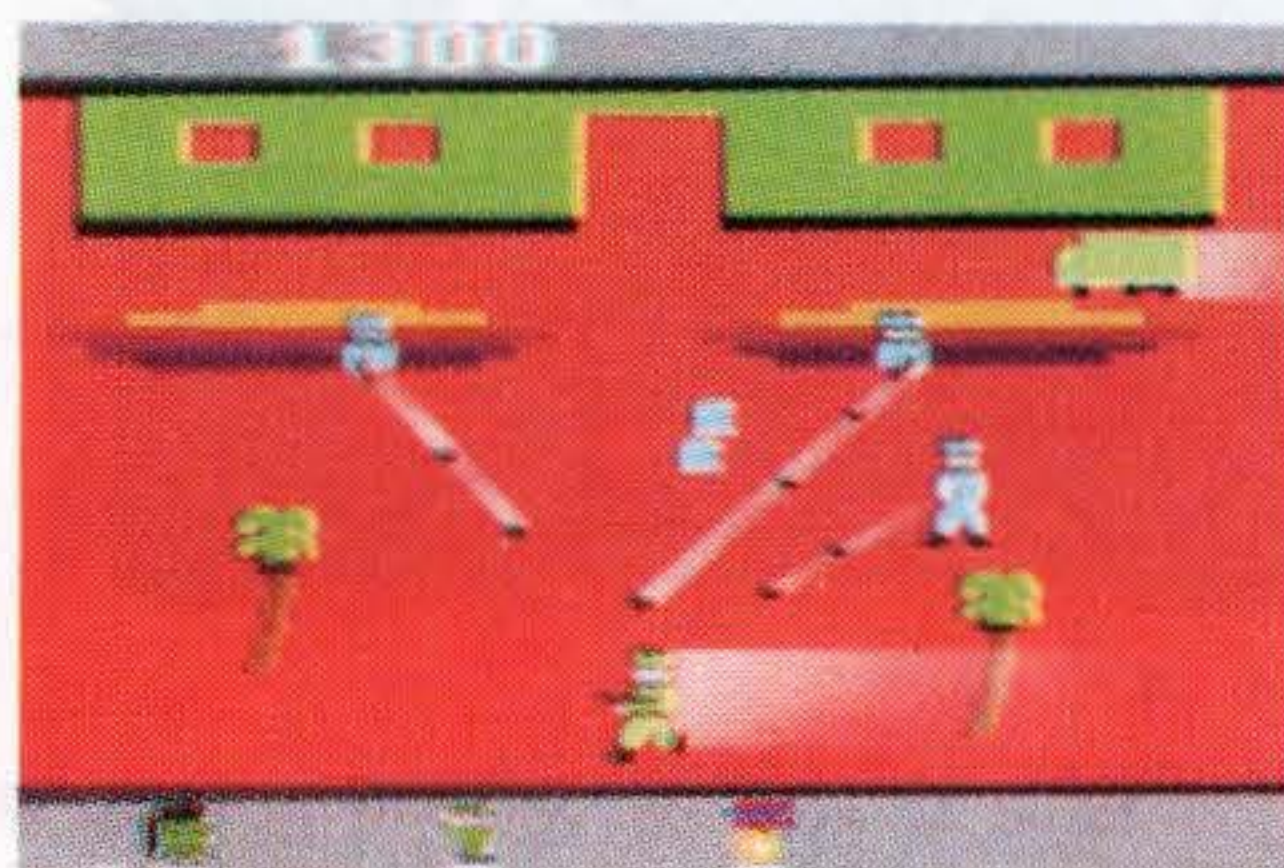
RC Grand Prix

Un po' ripetitivo ma... ragazzi com'è divertente!

I bolidi, impeccabilmente piazzati sulla linea di partenza, fanno rombare i loro potentissimi motori. 3, 2, 1... partiti! Ed eccovi, arrivati in testa alla fine della prima curva. Accidenti...! Il vostro veicolo comincia a sbandare paurosamente! Un buon colpo di sterzo ed eccovi di nuovo all'inseguimento dei vostri avversari. Il circuito è tanto pieno di curve da far ingelosire Carmen Russo! E ne dovrete percorrere nove tutti più sinuosi e difficili gli uni degli altri! Fortunatamente potrete equipaggiare la vostra macchina dopo la corsa... Non dimenticatevene: un piccolo colpo al turbo di qui, un piccolo colpo alle sospensioni di là... Eccovi pronti per la seconda manche. Una minicar che vi darà il massimo: si tratta di vetture telecomandate. Riprendendo il principio dell'eccellente RC Pro-Am sulla console Nintendo, RC Grand Prix vi porterà ai comandi di una delle sue meraviglie meccaniche. Anche se l'azione si svolge in modo un po' ripetitivo, ci si diverte da matti. Le macchine reagiscono bene ai comandi e l'animazione, molto buona, evita di far pensare alle piccole imperfezioni. Decisamente, queste macchine in miniatura, non hanno niente da invidiare ai loro modelli originali. **(Cartuccia per la console Sega)**

ATARI VIDEOGAMES

Commando

L'ordine è chiaro... non fate prigionieri!

Da uomo armato dovrai affrontare l'impossibile. Localizzate le forze nemiche, le dovrai distruggere. Un'intero battaglione cercherà di sbarrarti la strada. Armi pericolose sono piazzate in punti strategici e dovrai stare attento a dove metti i piedi, il percorso è disseminato di bombe. Se raggiungerai l'obiettivo sarai in grado di capire qual'è il tuo compito. L'arsenale di armi a tua disposizione comprende, tra le altre, i sofisticatissimi M16 e le granate DM51. Per ottenere ulteriori granate dovrai raccogliere i pacchi i lungo il percorso. E' previsto il gioco a due. Per Atari 2600.

Space Invaders

Non nuovo ma... sempre valido!

Il vecchio nonnetto, così è considerato questo game, non si scoraggia certo al confronto con gli standard odierni decisamente frenetici nel ritmo indiavolato che li contraddistingue un po' tutti, forse la qualità non è sempre al massimo, infatti abbiamo assistito all'uscita di programmi indegni di qualunque programmatore serio.
Fermare l'avanzata degli invasori può essere un passatempo abbastanza divertente per chi si accontenta.
Ma ci sono altri giochi al di fuori di questo che offrono molto di più in fatto di divertimento e soprattutto in fatto di originalità.
Space Invaders è uno di questi. Per Atari VCS.

ATARI VIDEOGAMES

Stargate

L'invasione spaziale colpisce ancora!

Un grande successore di Defender che incrementa la varietà nel gioco aggiungendo alcuni personaggi ad un già buon pacchetto di invasori alieni. Il gioco è molto simile al suo predecessore, ma è più veloce nell'azione e più colorato, fatto che lo fa diventare un grande shoot'em-up. Per Atari VCS.

CONSOLE

Venture

Curioso... e piacevolmente noioso...

Guidate il piccolo e fragile Winky (un nome un po' stupido, non trovate?) attraverso un labirinto di stanze, abbattendo mattoncini di lego e raccogliendo tesori. Fin qui, niente da eccepire, la storia è allettante e promette bene. Che non va proprio è che passata l'euforia iniziale (può essere divertente) diventa presto noioso poiché l'azione è praticamente minima e l'interesse dei video-player non è certo molto stimolato, ecco quindi una buona salsa a cui manca un pizzico di sale. Per Atari VCS.

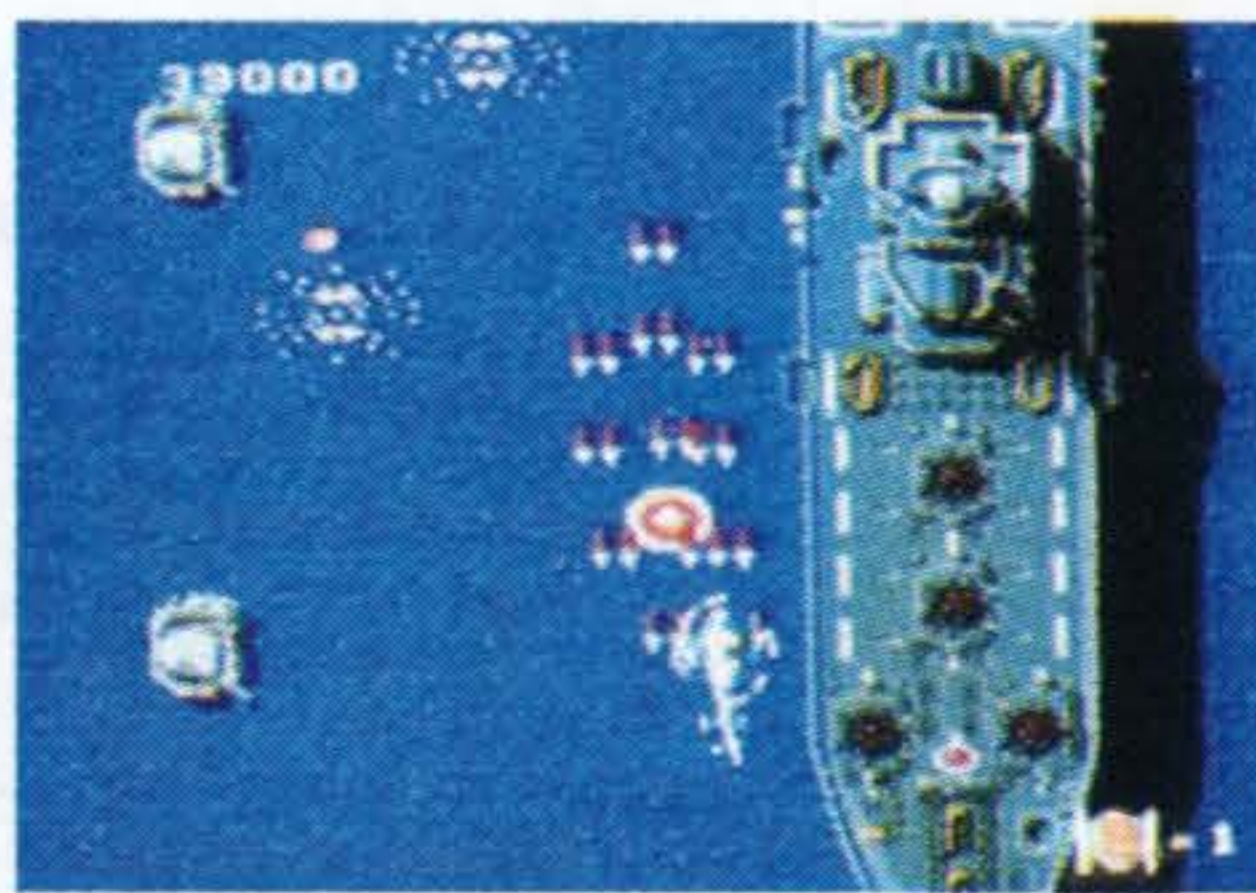
Soccer

Calciomani alla riscossa... ma sarà poi vero!

Non c'è dubbio, il calcio ha invaso tutta la Penisola in un crescendo d'entusiasmo. Anche il VCS non poteva mancare all'appello! I mondiali di calcio sono un boccone troppo prelibato perché passi inosservato.
Soccer è un soft di calcio abbastanza buono per il criterio di gioco, ma, purtroppo, a rovinare un po' tutto, non altrettanto bello in fatto di grafica.
Se sei un fan del football, troverai molto divertente questo game che porta sullo questo diffuso sport. Potrai regalarti i tuoi campionati personali e stabilire gli incontri che più ti soddisfano...

Tiger Heli

Nessuna novità, nè originalità in questa conversione arcade in cui un elicottero sorvola il nemico.
Ma per l'azione, non c'è niente da dire: va tutto benissimo!
Concentratevi bene prima di prendere il joystick e lanciarvi nella bagarre!

La Taito crea dei giochi arcade e, quando si vede la qualità delle conversioni realizzate sul PC-Engine, l'unico rimpianto è che questo editore non impiega allo stesso modo il suo talento sui micro...
Quando si gioca a Tiger Heli sul vostro monitor, si ha veramente l'impressione di trovarsi in una sala arcade.
E uno shoot'em-up che stordisce. Ma se cercate un programma originale non è questo il giusto indirizzo.
Si cercherà invano la minima innovazione senza trovarla.
Tiger Heli è per contro l'azione allo stato puro.
Sorvolate le linee nemiche in elicottero e non è una passeggiata poichè ci sarà molta gente pronta ad accoglievi... e non certo bene!
Durante tutto il gioco affronterete elicotteri e aerei nemici e, a seconda se stiate sorvolanto terra o mare, dovrete distruggere anche tank o navi da guerra.
Sorvolare l'enorme porta aerei del secondo livello, è particolarmente difficile, senza parlare poi dei missili che vi aspettano alla fine di ogni livello. Fortunatamente è possibile recuperare armi molto efficaci, poichè non andreste molto lontano con l'armamento di base.
Migliorerete le vostre armi in modo molto classico: raccogliendo delle pillole, che appariranno una volta che avrete distrutto alcuni tipi di veicoli. Alcune aumenteranno la potenza di sparo, altre vi procureranno delle super bombe, ma le più importanti sono quelle che vi permettono di cambiare tipo d'arma. Sono delle pillole che cambiano continuamente colore e, a seconda del colore presente nel momento in cui le recuperate, prenderete un'arma diversa. Sembra semplice, ma queste pillole si spostano continuamente, sempre cambiando colore e non è facile recuperarle al momento giusto. Durante le prime partite, perderete molto tempo cercando di agguantarle e i nemici approfitteranno di questi momenti di distrazione per attaccarvi. Ma dopo un po' di esperienza, vi accorgerete che il movimento di queste bolle colorate è sempre lo stesso, cosa che vi faciliterà non poco la vita.
Tiger Heli beneficia di un'eccellente realizzazione. La grafica è molto bella, i colori marcati e la colonna sonora molto efficace.
Ma l'animazione è indiscutibilmente il punto forte di questo soft. Gli sprite attraversano lo schermo a tutta velocità e gli elicotteri si spostano in modo particolarmente realistico. E ancora, i comandi rispondono con grande precisione, rendendo questo soft molto maneggevole. E brava Taito, questo è vero arcade!
(Cartuccia Taito per PC Engine NEC)

© Tilt. Tutti i diritti riservati.

Side Arms Special

Poche convincenti parole...

Side Arms Special non è il gioco che già conosciamo su micro e su NEC, ma la versione CD-ROM. La differenza risiede in maggior parte nella musica che è veramente superba. Ma evidentemente è un CD dunque non c'è motivo di stupirsi. La grafica è sempre la stessa e il gioco è gradevole come in cartuccia. **(Cartuccia Namco per CD-ROM)**

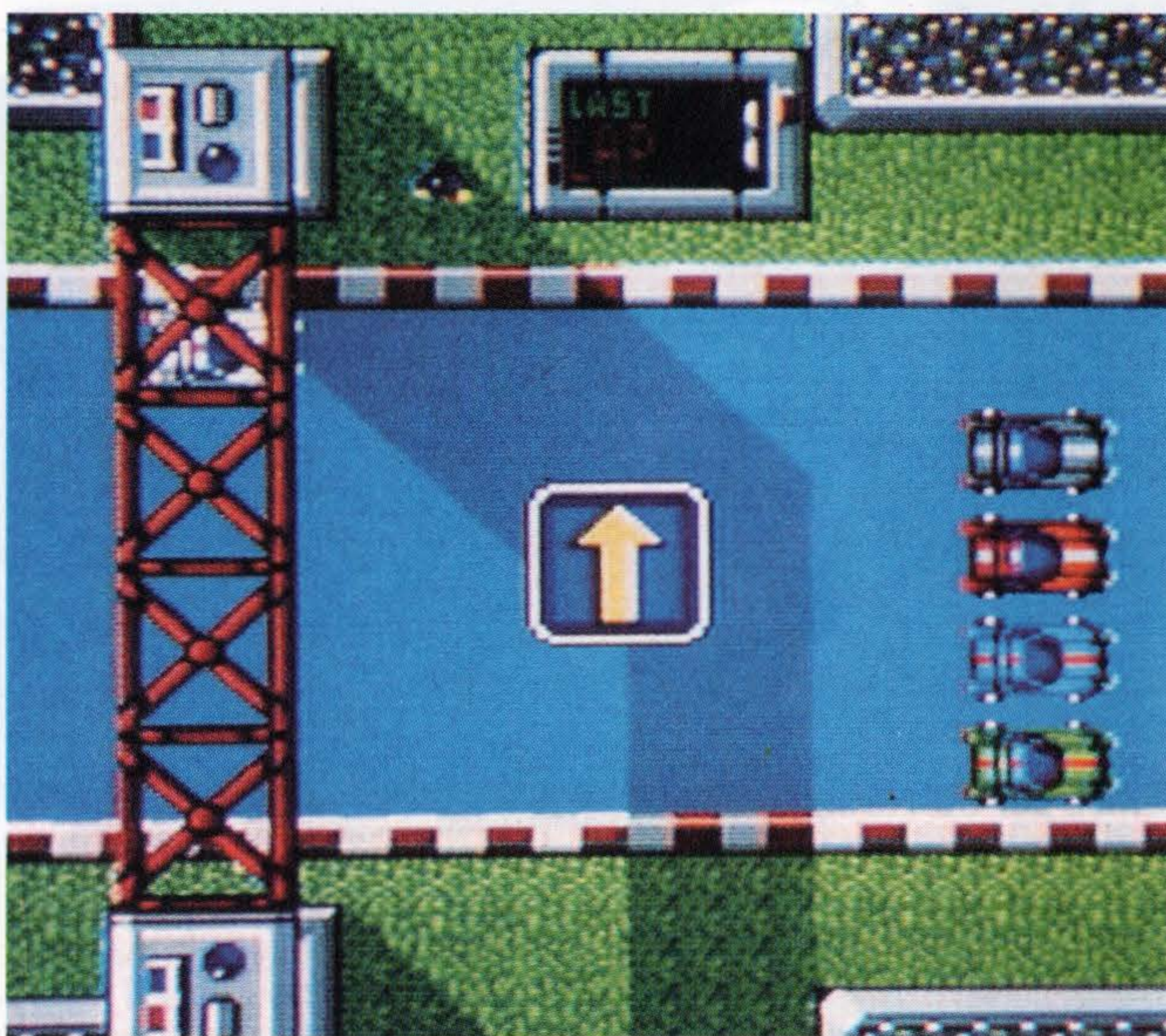
Super Volley-Ball

Sport per amatori....

Dopo il tennis, ecco che il volley ball fa il suo ingresso nel mondo delle console. Un nuovo sport con la palla, adattato dalla versione arcade.
Un gioco superbo. Il piacere dovrebbe essere enorme in due e ne ho la prova da un certo negozio che è il ritrovo dei fan della NEC, nel quale si disputano partite accanite di volley, con rivincite al tennis. All'inizio il gioco può sembrare complesso, poiché, come d'abitudine, le indicazioni dei comandi sono in puro giapponese, ma con un minimo di allenamento si arriva a istruire i giocatori.
E, se mi sono fatto battere al primo set, ho schiacciato i miei avversari nei set seguenti, grazie a servizi smarcati.
Ma ci sono talmente tante opzioni, che, a trovarla, prenderei molto volentieri l'opzione per debuttanti.
I match amichevoli, come quelli internazionali sono possibili durante il gioco. Si può scegliere il numero di punti di un set e ci si può anche dare un "handicap" (naturalmente opzione per i super allenati).
L'animazione è superba, anche se un po' lenta, e lo scrolling è come sempre quasi perfetto. Ecco un'altra hit. Non ci resta che attendere il calcio, che non tarderà molto ad arrivare.
(Cartuccia System V)

Moto Roader

Mostrate i pneumatici ai piloti confermati durante tutta la gara, o meglio, doppiateli!

Ecco finalmente un gioco di corsa in moto! Ebbene no... tutto sbagliato; come dimostra pienamente il titolo, ci troviamo invece in presenza di una corsa in macchina...
Io vi suggerirei di provare questa miscela: prendete un pizzico di Super Sprint, una spremuta di Hot Road, poi mescolate bene ed otterrete delle macchine del tutto rivoluzionarie, la possibilità di giocare in cinque contemporaneamente ed un susseguirsi di percorsi con chicanes, restringimenti, lastre di ghiaccio o ancora trampolini. All'inizio della partita, ogni partecipante schiaccia sul bottone del proprio joystick: viene così attribuita loro una somma di 5 mila dollari che dovranno spartirsi a piacimento al fine di migliorare le performances del proprio veicolo. Potrete modificare i pneumatici, la carrozzeria, i freni, il motore o anche acquistare delle bombe e della nitroglicerina! Un apparecchio vi mostrerà in seguito il circuito sorvolandolo molto velocemente.
Ed ora partenza!
La prima gara si svolgerà lentamente, viste le scarse possibilità delle vetture.
In funzione del posto raggiunto in classifica potrete guadagnare fino a 10 mila dollari. Moto Roader comporta otto prove di una lunghezza e difficoltà che va sempre aumentando (è obbligatoria un'interfaccia se si vuole giocare in molti, ma la spesa vale largamente la candela).
Questo soft si mette in evidenza anche per il suo carattere fantastico ed iperdelirante quando si gioca in cinque.
Nel caso contrario, perde gran parte del suo interesse.
Dal lato tecnico, la grafica è un po' ripetitiva, ma l'animazione molto buona e la colonna sonora eccellente.
Vavavroum!
(Cartuccia NCS per la console NEC)

©Micro News. Diritti riservati

GRANDE SALA DEI

VIDEOGIOCHI

RASSEGNA DI VIDEOGIOCHI

SIM HI-FI IVES

24ª salone internazionale
della musica e high fidelity
international video
and consumer electronics show

VIENI
A GIOCARE
CON NOI

20•24 SETTEMBRE 1990

Fiera Milano - Padiglione 7/II

Ingresso: P.ta Carlo Magno — **Aperto al pubblico:** 20-21-22-23 settembre

Orario: 9.00•18.00 — **Giornata professionale:** lunedì 24 settembre (senza ammissione del pubblico)

Segreteria Generale SIM-HI-FI-IVES - Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - C.P. 15117 - 20150 Milano

Tel. (02) 4815541 - Fax (02) 4980330 - Telex 313627

L'angolo di....

HOME VIDEO

Il mondo magico di Walt Disney non finirà mai di stupirci e deliziarci con le sue favolose avventure. Questo mese, quasi a mo' di quick, tutta una serie di videocassette. A partire da "Alice nel Paese delle Meraviglie all'"Apprendista Stregone", "Robin Hood" e tanti tanti altri...

Alice nel Paese delle Meraviglie

Più di un secolo fa, il 4 luglio 1862, in Inghilterra, in un caldo pomeriggio d'estate, una bambina chiamata Alice Pleasance Liddell chiede a Lewis Carroll di narrarle una bella storia, che lo scrittore chiamerà "Alice nel Paese delle Meraviglie" pubblicato nel 1865. Nel 1951 la magia del disegno animato di Walt Disney trasformerà il racconto di Lewis Carroll nella fantastica avventura di Alice...
E' estate, seduta sull'erba tenera, Alice ascolta distrattamente la sua lezione di storia e si lascia cullare dalla fantasia... All'improvviso vede passare correndo un "Bianconiglio"...

L'Apprendista Stregone

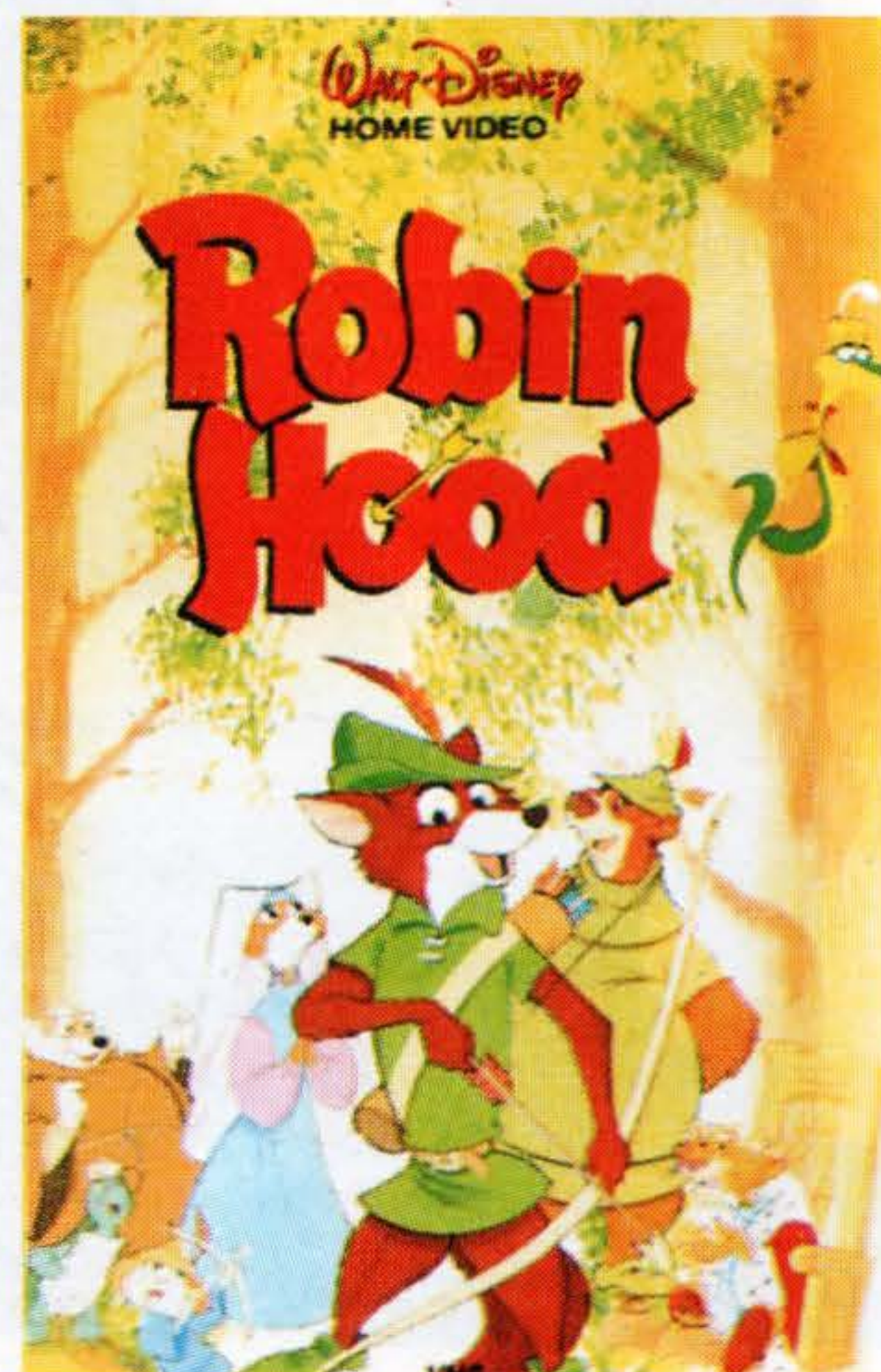
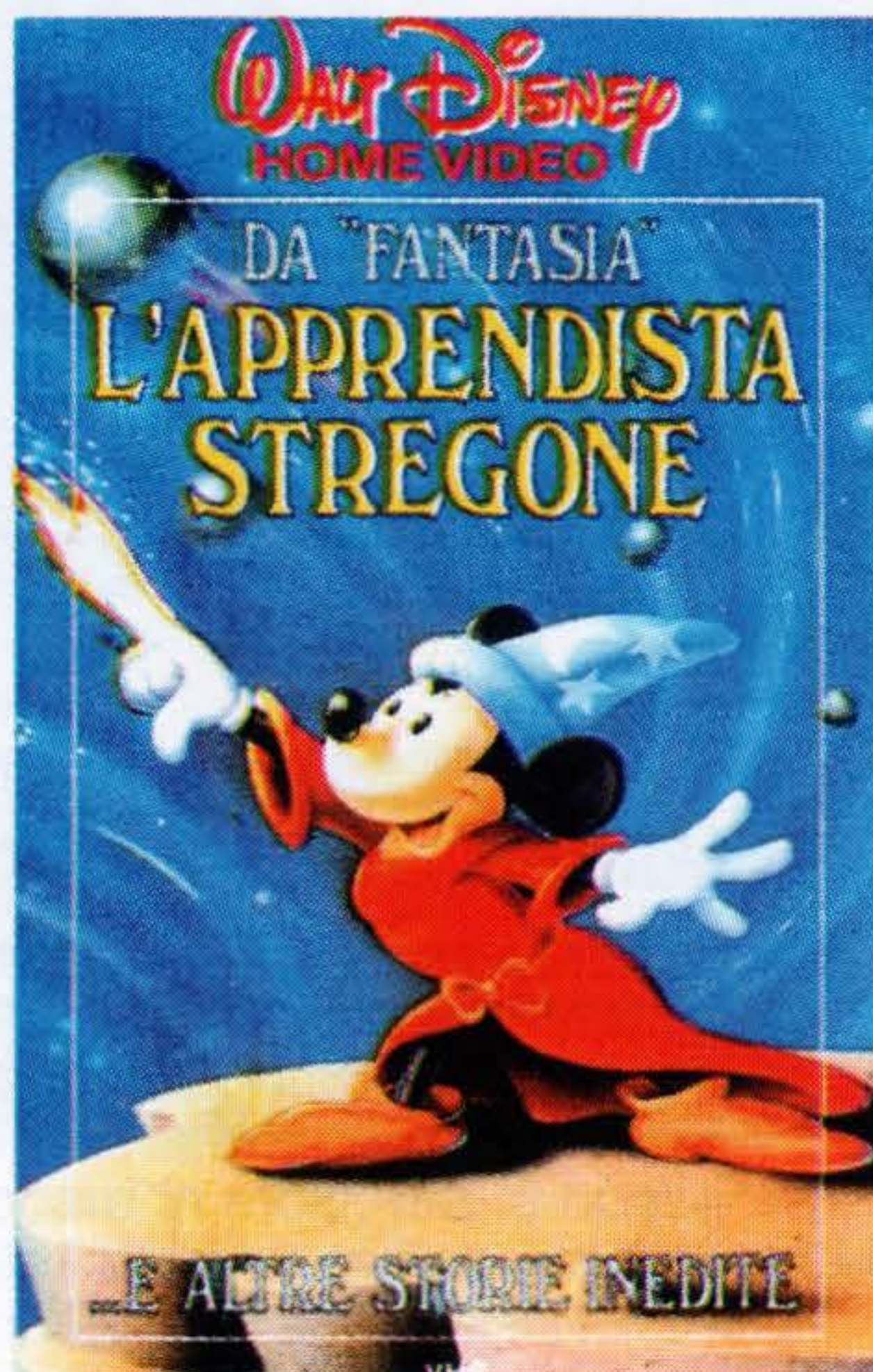
E' un eccezionale programma di 4 classici dell'animazione Disney vincitori di premi Oscar.
La punta di diamante di questa rara collezione è "L'Apprendista Stregone", indimenticabile sequenza tratta dal capolavoro "Fantasia", che Walt Disney aveva progettato come uno spettacolare numero per Topolino, che come tutti sappiamo è stata la sua prima "creatura".
Il risultato, lo vedrete, è grandioso.
Completano questo "gioiello" le vicende di Thaddeus Toad, le storie di un drago di raffinata educazione e quelle di un divertente uccellino...

Robin Hood

L'Inghilterra sta vivendo giorni tristi. Il buon Re Riccardo (definito Cuor di Leone per il suo coraggio e la sua generosità e in questa videocassetta ne ha assunto anche le vesti), tanto amato dai suoi sudditi, è partito per la crociata. Durante la sua assenza l'orribile

Walt Disney
HOME VIDEO
ALICE
NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE

Walt Disney
HOME VIDEO
DA "FANTASIA"
L'APPRENDISTA STREGONE
...E ALTRE STORIE INEDITE

Walt Disney
HOME VIDEO
Robin Hood

Principe Giovanni (un leone crudele) si è impradonito della corona. Il popolo, vessato dai tributi, non ne può più di subire. La sua unica speranza rimane Robin Hood (una volpe molto scaltra), il brigante dal cuore buono, campione di giustizia: il solo capace di rapinare i ricchi per sfamare i poveri.
E' un grande classico di Walt Disney, che rivisita la leggenda di Robin Hood con molta freschezza narrativa, humor e poesia, grazie soprattutto all'originalità dei personaggi.

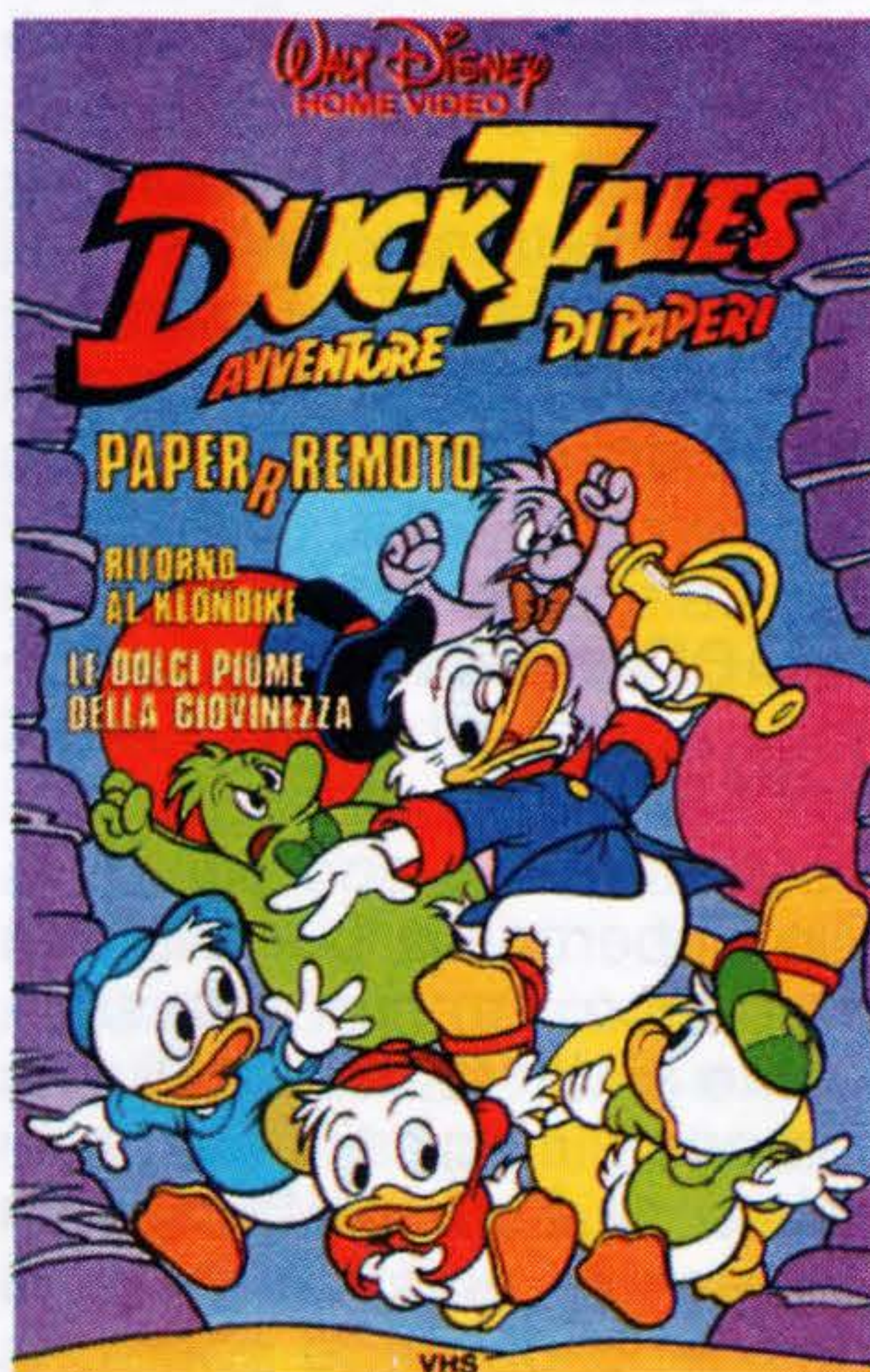
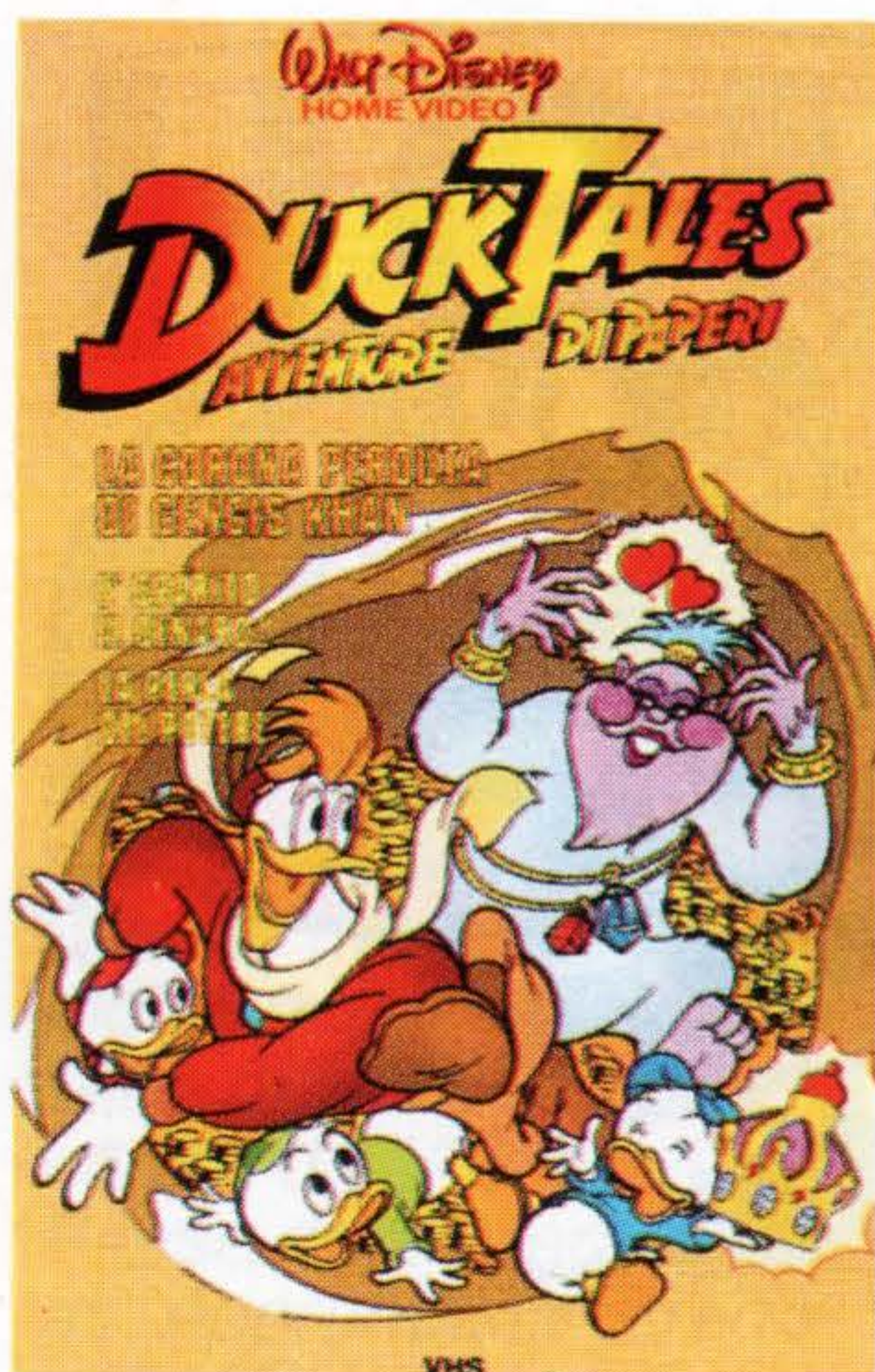
Paperremoto

Le Duck Tales sono una serie di nuove avventure che vedono come protagonista Paperon de' Paperoni nelle vesti di "coraggioso esploratore" nonché nella sua veste più nota, ovvero celebre "papero d'affari" di fama mondiale, non solo per la sua immensa ricchezza ma anche per la proverbiale avarizia. Qui, Quo e Qua, le più note "Giovani Marmotte", con il loro inseparabile manuale, accompagnano sempre Paperone nelle sue eccitanti imprese, a cui sono stati affidati da Paperino che ha dovuto assentarsi e che si, e vi divertiranno con la simpatia che li contraddistingue.
Paperopoli, naturalmente, è la base di partenza di tutte le loro "operazioni" e i nostri paperi varcheranno molto spesso i confini della loro città verso località esotiche o sconosciute per vivere affascinanti avventure.
In questa videocassetta vedremo i nostri eroi in una movimentata e rischiosa spedizione sotterranea... poi in cerca d'oro nel Klondike... e quindi alla ricerca della prodigiosa fontana della giovinezza!

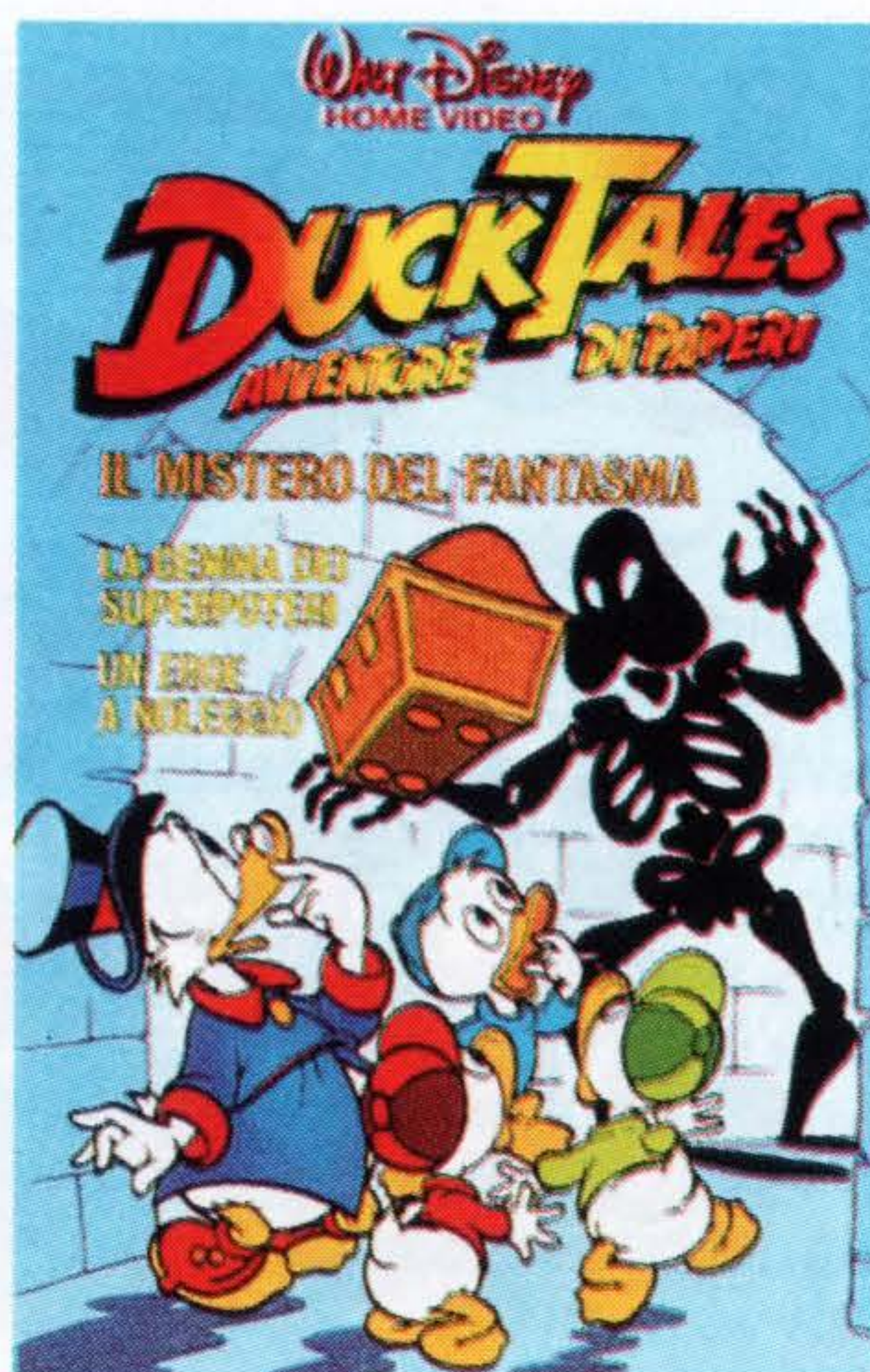
Micro-Paperi di un'Altra Dimensione

Un'altra eccitante videocasseta della serie Duck Tales! Le nuove avventure cha hanno per protagonista Paperon de' Paperoni.
Faremo la conoscenza di numerosi nuovi personaggi che accompagnano Paperon de' Paperoni e i nipotini nelle imprese più folli e divertenti. Vedremo Paperon de' Paperoni alle prese con alcuni alieni dalle dimensioni microscopiche... con un curioso e vorace animaletto poco domestico... e con abitanti preistorici e dinosauri di una terra sconosciuta che appassioneranno sicuramente tutti nella girandola di scoperte, ma non voglio dirvi di più, la cosa più divertente è vedersela tutta d'un fiato. Avventura e azione vi terranno con il fiato sospeso.

La Corona Perduta di Gengis Khan

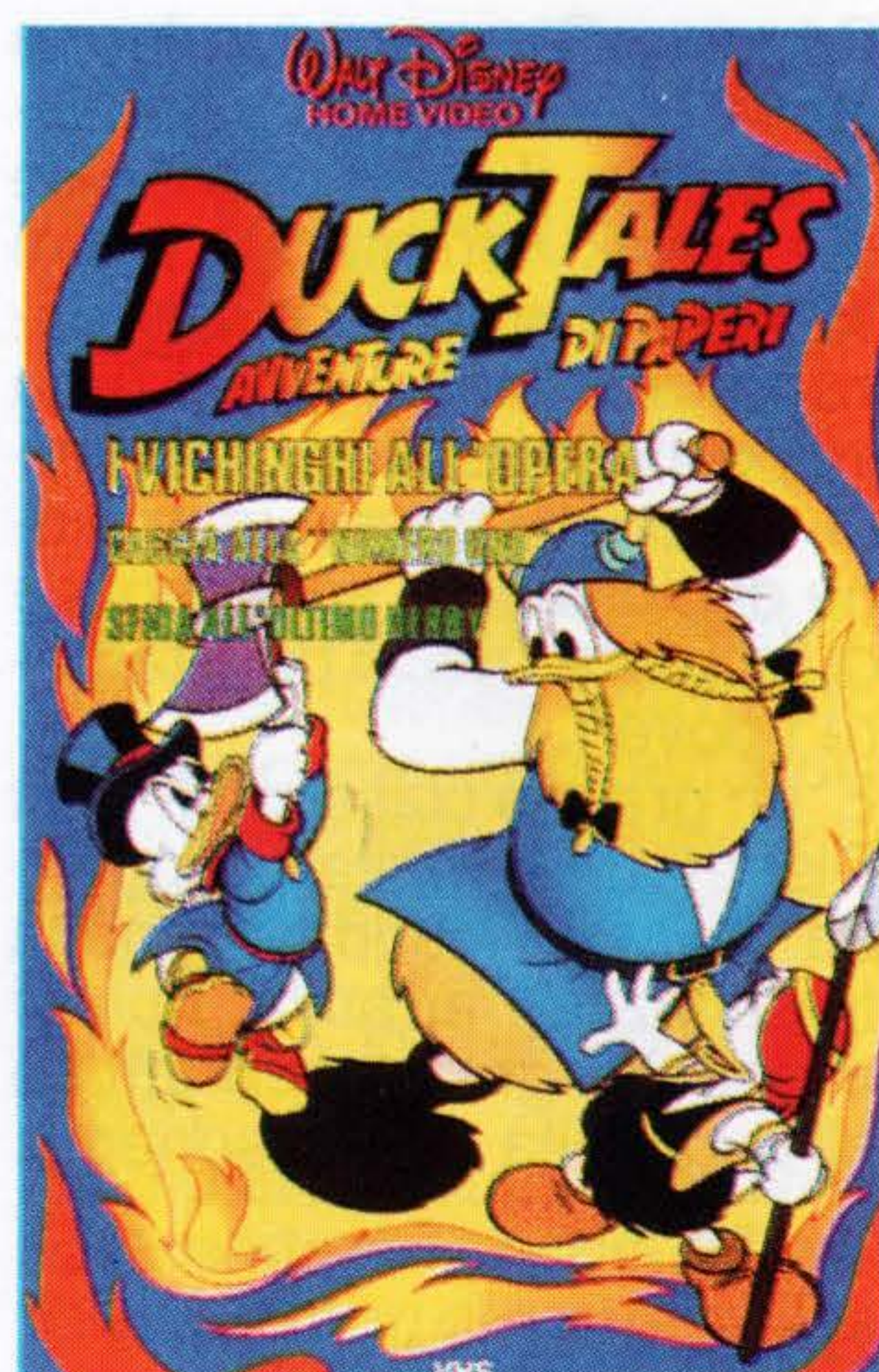
E il nostro accumulatore di dollari continua con questa videocassetta. Eccolo avventurarsi tra i ghiacciai affrontando innumerevoli pericoli; ma quando c'è di mezzo qualcosa che luccichi "giallo"

niente e nessuno riuscirà a fermarlo. In questo caso si tratta di ritrovare la preziosa corona appartenuta al terribile Gengis Khan. Jet Mc Quack (l'eroe del gruppo) e i tre nipotini l'aiutano come sempre in questa impresa veramente... da brivido! Archimede invece, nel secondo episodio, aiuta involontariamente la Banda Bassotti, in una delle sue diaboliche imprese. Nel terzo invece è Gambadilegno a dare del filo da torcere ai nostri eroi a causa della magica "perla del potere"...

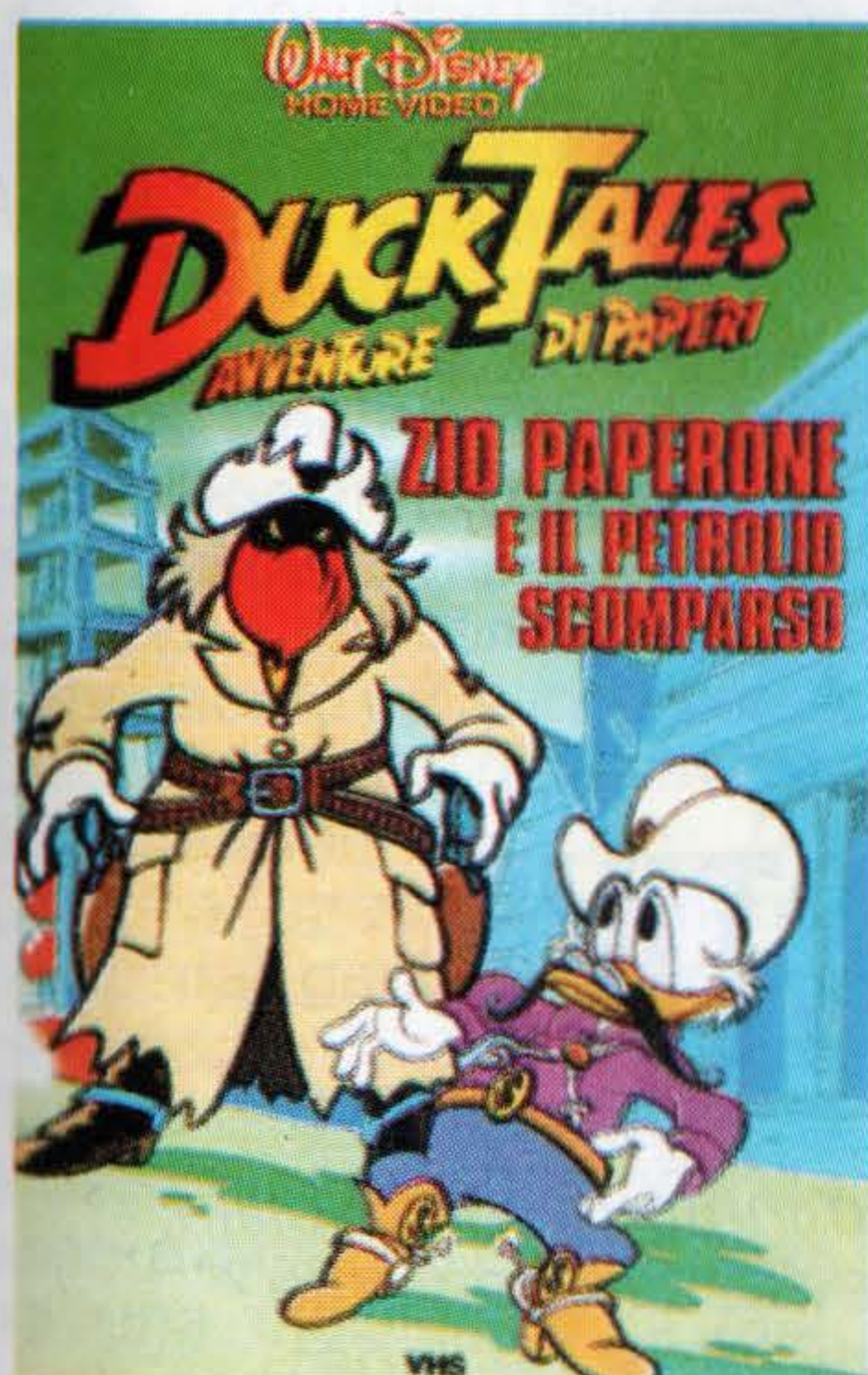
Il Mistero del Fantasma

Ecco il nostro "tirchione per eccellenza" Zio Paperone che compera un vecchio castello per trasformarlo in un hotel esclusivo per miliardari. Naturalmente, non è un mistero per nessuno, il lucro non è mai estraneo quando il nostro eroe agisce. Ma a complicare i suoi piani si verifica un inconveniente: deve fare i conti con un fantasma che non intende affatto cedere il castello e quindi usa tutti i mezzi a disposizione per cercare di spaventare l'indesiderato proprietario. Seguono altre due appassionanti avventure.

I Vichinghi all'Opera

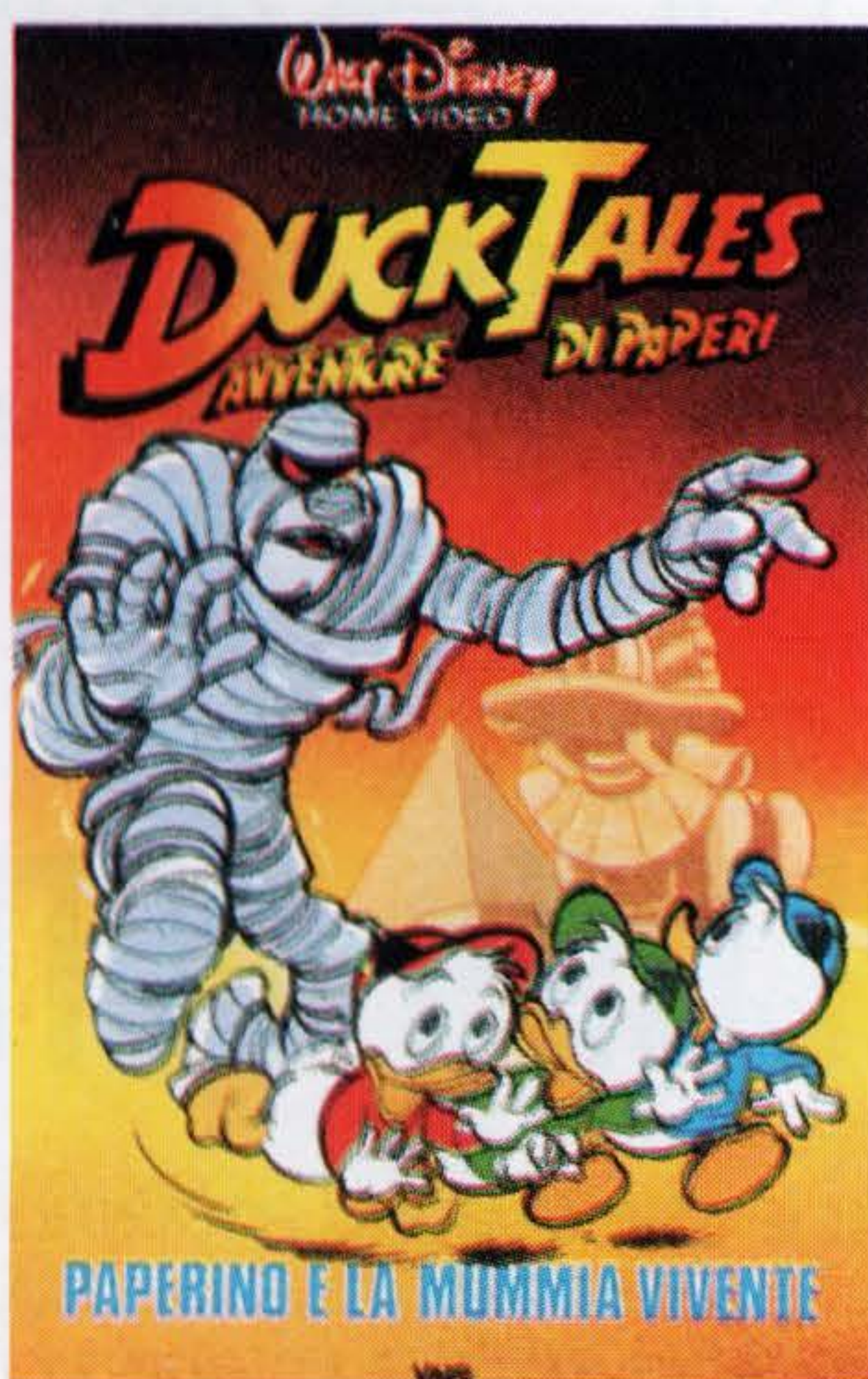
Debutto canoro per la simpatica Tata, la governante di Qui, Quo e Qua. La solita, ripetitiva Amelia che vuole rubare l'altrettanto "solita" Numero 1 e infine Zio Paperone e Cuordipietra si sfidano nel derby del Ken-Ducky.

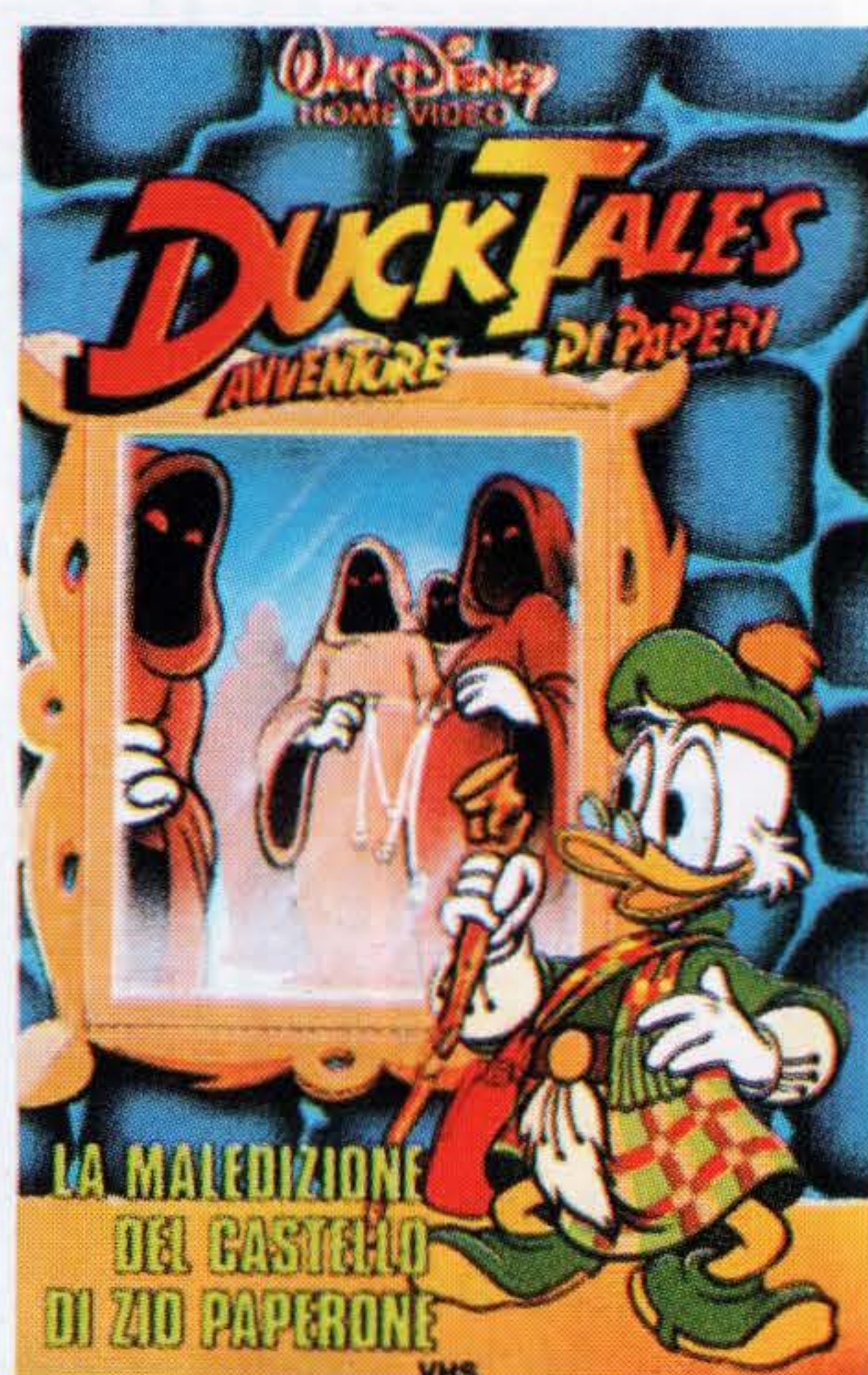
Il Genio della Lampada

Zio Paperone e Cuordipietra Famedoro in un'appassionante sfida: la ricerca di una lampada magica che, naturalmente, è completa di genio pronto a soddisfare ogni desiderio di chi lo libera. A rendere le cose più complicate interviene, fortuitamente, il caso: i due toccano la lampada simultaneamente. Solo una gara tra di loro potrà stabilire a chi deve obbedire il magico genio. Nel secondo episodio Qui, Quo e Qua alle prese con un serpente marino e infine, Archimede inventa un robot tuttofare.

Ritorno a Itaquack

Zio Paperone parte insieme a Qui Quo Qua alla volta di Itaquack, la leggendaria isola dell'eroe Ulisse. Di colpo il gruppetto di coraggiosi si ritrova nel 1100 a.C. alle prese con gli incantesimi della maga Circe che, servendosi del suo magico medaglione, non esita a trasformare l'intrepido Paperone in un porcellino rosa. Il secondo episodio narra le vicissitudini carcerarie di Zio Paperone, ingiustamente accusato di furto da Cuordipietra Famedoro... Infine, nell'ultima storia, Qui, Quo e Qua si trovano coinvolti, loro malgrado, in

un'avventura spaziale da cui li trae d'impiccio il prode Jet McQuack, pilota personale di Zio Paperone.

Zio Paperone e il Petrolio Scomparso

Misteriosamente i pozzi petroliferi di Paperon de' Paperoni si sono prosciugati rendendo necessario l'intervento del nostro baldo e intrepido finanziere.
Senza perdersi d'animo il celebre "papero d'affari" si reca nel Texas, ben deciso a scoprire le cause che hanno provocato questa improvvisa falla nel suo patrimonio. Nel Texas però occorre comportarsi da cow-boy e zio e nipoti superano brillantemente la prova. Nella seconda storia Amelia crea un'ombra malefica che dovrà introdursi nella dimora di Zio Paperone per rubare (impresa che la cara "streghetta" tenta invano da sempre di portare a buon fine) la "Numero 1".
Nell'ultima storia Archimede Pitagorico inventa una prodigiosa macchina del tempo con cui si avventura nel passato ai tempi dei Cavalieri della Tavola Rotonda.

Paperino e la Mummia Vivente

La portaerei su cui è imbarcato Paperino giunge in un porto dell'Egitto e il nostro eroe sbarca a terra dove deve incontrarsi con Zio Paperone, Qui, Quo e Qua. Ma Paperino viene rapito da due individui che vedono in lui la reincarnazione di un antico personaggio. Zio Paperone e i nipotini, sulle tracce dei rapitori, sono ostacolati da una mummia vivente...
Nella seconda storia Jet McQuack salva il deposito di Zio Paperone da un attacco aereo dei Bassotti. Mentre nella terza vedremo i nostri amici Paperi alle prese con un venditore ambulante talmente abile da riuscire a vendere le sue mercanzie persino a Paperone!

La Maledizione del Castello di Zio Paperone

In questa divertente e appassionante videocassetta, zio Paperone, Qui, Quo e Qua sono in viaggio verso la lontana Scozia, terra d'origine della famiglia McDuck.
E' un ritorno alle radici (buon sangue non mente...) e l'occasione per raccontare ai nipotini l'antica leggenda che circonda il castello dei McDuck che è abitato da fantasmi. Infatti dalla costruzione abbandonata giungono strani rumori e un cane dall'aspetto terrificante tiene lontani i curiosi, ma non riesce davvero a fermare l'indomito Paperone. Nella seconda storia assisteremo a un nuovo confronto tra Zio Paperone e Cuordipietra Famedoro, i due arci-rivali alle prese con moderni robot costruttori "catturati" dalla Banda Bassotti... Mentre nella terza gli avventurosi Paperi partono alla volta del famigerato Triangolo delle Bermuda.

NON SOLO VIDEO...

CONSULTING DETECTIVE

"Quante volte devo ripeterle che quando abbiamo eliminato l'impossibilile, qualsiasi cosa rimanga, quantunque improbabile, dev'essere la verità?"
Nelle strade nebbiose della Londra vittoriana l'omicidio è nell'aria: indagate per sconfiggere il crimine, addentrandovi nel covo dei fumatori d'oppio o aggirandovi per i docks di Londra, ma attenti al perfido colonello Moran o al ratto gigante di Sumatra.

Consulting Detective è un gran bel gioco da tavolo di pura indagine poliziesca, tutto edito in lingua italiana, per uno o due giocatori, o più gruppi, molto accessibile come regolamento di gioco e molto ricco di materiale ben suddiviso in libretti per lo svolgimento delle indagini.
Dieci sono i casi da risolvere, ben descritti nel *Libro Dei Casi*, e straordinariamente risolti dal genio analitico di Holmes.
"Nell'arte dell'investigazione è della massima importanza essere capaci di riconoscere, tra una moltitudine di fatti, quali sono solamente incidentali e quali invece vitali": così titola il *Libro Degli Indizi*, un supporto fondamentale del gioco, che contiene, con grande ricchezza, gli indizi relativi ad ogni caso.
"La stampa, Watson, è un'istituzione molto utile, se solo sai come usarla": ed ecco l'*Archivio Giornalistico*, una vasta raccolta di giornali in ordine di data, consultabili dal giocatore in qualunque momento durante il gioco; mentre l'*Annuario* altro non è che una guida della città, l'elenco dei giochi e dei personaggi citati nei casi, oppure nient'affatto menzionati.
Solo quando pensate di essere vicinissimi alla soluzione potete consultare il *Libro Dei Quiz*, dieci liste di domande, una per ogni caso.
Ma prima di tutto, prima di cominciare a giocare, aprite e dispiegate la mappa della Londra di Holmes, che è di soluzione grafica molto gradevole e strapiena di intelligenti indicazioni.
Sia che decidiate di giocare in solitario, piuttosto che preferiate giocare in due, in ogni caso dovrete competere con la mostruosa abilità di Holmes, ma rassicuratevi: vincere non è impossibile!
Consulting Detective è un gioco pienamente soddisfacente per chi ama l'indagine poliziesca, il brivido e la soddisfazione di poter dire "ho capito!"; ma divertirà sicuramente anche chi di solito gioca altro.
Il meccanismo del gioco è in se stesso stimolante: si passa con disinvoltura dall'aggirarsi guardinghi e curiosi per le vie di Londra, al ficcare volutamente il naso nei fatti, fatterelli e fattacci raccontati dalla stampa, al far girare a pieno ritmo le rotelle di un brillante cervello per effettuare giusti collegamenti logici; il tutto con un ritmo né lento, né spasmodico, l'unico ritmo giusto, quello volitivo e inesorabile di Sherlock Holmes.
Consulting Detective è in offerta fino ad esaurimento a L. 20000 presso:
PERGIOCO, via San Prospero 1 - 20121 Milano. Tel. 02/808031. Pergioco effettua anche vendita postale tramite corriere o PT.